AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
MAYIS 1997
SAYI: 26
250.000 TL
(KDV DAHİL)

GAMESHOW

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

PC

DISCWORLD 2

GENDER WARS

K.K.N.D.

G-NOME

IND. DAY

TITANIC

RALLY CHAMP.

PHANTASMAGORIA2

MACBETH, FRP, CHEATS, ENGİN ABLA ve AMIGA DOSTU

FLYING CORPS

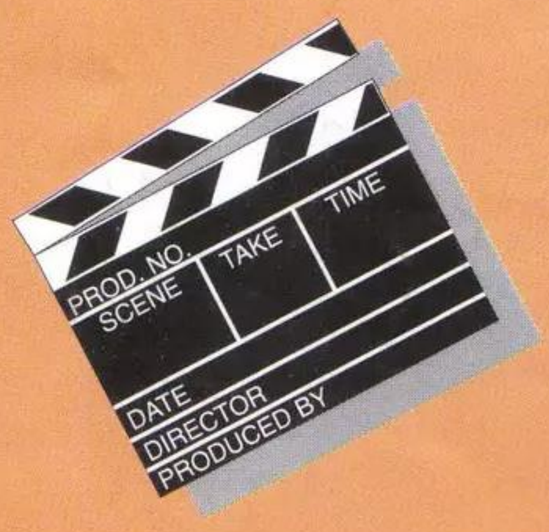
RED BARON´U KİM ÖLDÜRDÜ

ANGELS
COMPUTER&MULTIMEDIA

EN YENİ CD OYUNLARI

DISCWORLD2	FLYING CORPS
NEED FOR SPEED 2	IND. DAY
XCOM 3	TITANIC
THEME HOSPITAL	OFF ROAD
BIRTHRIGHT	K.K.N.D.
HARBRINGER	TIME LAPSE
TOONSTRUCK	RALLY CHAMP.
RED BARON2	D. HEARTH

MPEG FİLMLERİ



MR. BEAN
JOHN MAGUIERE
MATILDA
METRO
THE RELIC
RANSOM
CABLE GUY
MARS ATTACKS
ENGLISH PATIENT
DAY LIGHT

CD WRITER

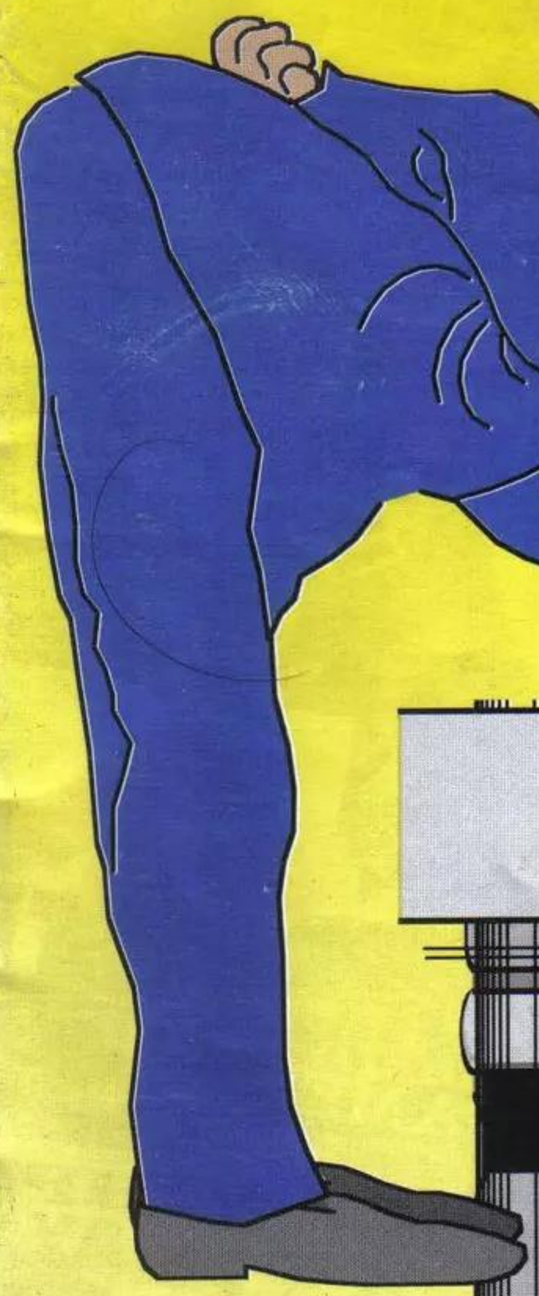
PHILIPS CDD 2000 (4XREAD, 2XWRITE)
YAMAHA CDR 103 (4XREAD, 2XWRITE)
YAMAHA CDR 100II (6XREAD, 4XWRITE)

BOŞ RECORDABLE CD

PHILIPS CDR-74

FİLM CD'LERİ KİRALANIR
ORJİNAL BOX CD OYUNLARI 10 $'DAN BAŞLAYAN FİYATLARLA
EN YENI DİSKET OYUNLARI
CD YE DİSKET OYUN ARŞİVİ YAPILIR

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL TEL: 0216 3029075 FAX:0216 358317
Web Site: http://www.angelscomputer.com E-Mail: Angels@angelscomputer.com



BELLEK
BİLGİSAYAR

TOPTAN SATIŞLARDA BÜYÜK KOLAYLIK

8X CD ROM
Utopia Ses Kartı
139 $

PENTIUM 133
Intel Triton Board
8 MB Ram
1 GB HDD
14 0.28 Vestel Mon.
1 MB 53 PCI Ekran Kartı
35 Floppy
Win 95 Klavye
Mouse + Pad
700 $

PENTIUM 166
Intel Triton Board
8 MB Ram
1 GB HDD
14 0.28 Vestel Monitör
1 MB PCI Ekran Kartı
35 Floppy
Win 95 Klavye
Mouse + Pad
860 $

OYUN ADI	CD	TL	OYUN ADI	CD	TL
AGE OF SAIL	1	1.250	LORDS OF REALMS 2	1	**1.500**
ANNE HOPERS	1	1.250	MEGARACE 2	2	1.750
AH - 64 LONGBOW	2	1.750	MORTAL COMBAT 3	1	1.250
ATF NATO FIGHTERS	1	1.250	NASCAR RACING 2	1	1.250
ARCHIMEDEAN DYNASTY	1	1.250	NBA 97	1	**1.250**
A - 10 CUBAL	1	1.250	PRIVATER 2	3	**2.100**
A M O K	1	1.250	**PHANTASMAGORIA 2**	5	2.700
ANIMATED TOY STORY	1	1.250	RALLY CHAMPIONSHIP	1	**1.250**
BEDLAM	1	1.250	RED ALERT	2	1.750
BLOOD & MAGIC	1	1.250	ROADRASH	1	1.250
BROKEN SWORD	2	**1.750**	SCREAMER 2	1	1.250
CIVIL WAR	1	1.250	SEGA RALLY CHAMPION.	1	1.250
CHESSMASTER 5000	1	1.250	SKYNET	1	1.250
CRUSADER : NO REGRET	1	1.250	STAR CONTROL 3	1	1.250
CRAYZ DISK 13 - 14	1	**2.000**	SWIV 3D	1	**1.250**
DEATH RALLY	1	1.250	TACTICAL OPER 2	1	1.250
DEUS	1	**1.250**	TIME COMMANDO	1	**1.250**
DESTRUCTION DERBY 2	1	**1.250**	TOMB RAIDER	1	1.250
DIABLO	1	1.250	ULTIMATR SOCCER 97	1	1.250
DIE HARD TRILOGY	1	**1.250**	US NAVY FIGHTERS 97	1	1.250
DAYNOTA USA	1	**1.250**	VIRTUA FIGHTER	1	1.250
DUKE NUKEM 3D	1	1.250	WAGES OF WAR	1	1.250
DISOWORLD 2	2	1.750	WARWIND	1	1.250
DRAGON LORE 2	3	2.100	XS	1	1.250
ERADICATOR	1	**1.250**	PRAY FOR DEATH	1	1.250
EF 2000 REVOLUTION	2	1.750	M.A.X	1	1.250
FIFA 97	1	1.250	ROBOTRON X	1	**1.250**
FATAL RACING	1	1.250	S.P.Q.R	1	1.250
FIRO & KLAWD	1	1.250	SUPER LEAGUE	1	1.250
FREDDIE FISH 2	1	**1.250**	WIZONE	1	1.250
FX FIGHTER TURBO	1	1.250	WIZARDRY NEMESIS	5	1.250
FORMULA 1	1	**1.250**	**ZORK NEMESIS**	3	2.100.
FRAGILE ALLEGIANCE	1	1.250	WINTER OLYMPICS	1	1.250
THUNDERHAWK 2	1	1.250	SPACE JAM	1	1.250
F-22 LIGHTNING 2	1	1.250	PYST	1	1.250
GENE WARS	1	1.250	MONKEY ISLAND 3	?	-
GRAND PRIX 2	1	1.250	SPY CRAFT	3	2.100
HARVESTER	3	2.200	9	1	1.250
HIND	1	1.250	NCAA BASKETBALL	1	1.250
HUNTER HUNTED	1	1.250	NHL 97	1	1.250
HEROES OF M.AND M. 2	1	1.250	GENDER WARS	1	1.250
HARPOON CLASSICS 97	1	1.250	Z	1	1.250
HARDLINE	**3**	**2.200**	WARHEMER	1	1.250
ICE & FIRE	1	1.250	TITANIC	2	1.750
IRON MAN	1	1.250	TOM CLANCY SSN	2	1.750
IBM DISK 13 - 14 - 15	1	2.000	JETFIGHTER 3	1	1.250
JAMES BOND	1	1.250	SETTLERS 2	1	1.250
LARRY 7	1	1.250	JAGGED ALLIANCE 2	1	1.250
LIGHT USE	2	1.750			

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ
Pamukbank (Maltepe):01313902
İş Bankası (Maltepe):103730000770541

ADRESİMİZ ve TELEFONUMUZ
Bağdat Cad. Özderici Pasajı No : 155 / 31
MALTEPE (Pamukbank arkasındaki pasaj)
Tel : (0216) 370 68 28 Fax : (0216) 352 43 90 80 94

oyun için KAMER BİLGİSAYAR

Adres: Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İş Hanı No:2/5
Beşiktaş 80690 İSTANBUL
Tel: (212) 260 02 25 / (212) 260 37 76
Fax: (212) 259 07 91

GAMESHOW

SAYI: 26

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
MERT TOPÇU

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
LEVENT YARLI

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Şahin Derya, Efe Mumoğlu, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Levent Yarlı

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1

NOT:
- Timur, harbiden gidiyon mu sen şimdi Amerika'ya.
- Gidiyorum abi, şansımı deniycem.
- O zaman senden bir şey rica ediyorum.
- Ulen, orda bari rahat bırak ya. Buradaki isteklerin yüzünden gidiyorum, canımdan bezdirdin beni. Ama yine de severim seni. Söyle bakalım.
- Gördüğün herkese söyle. GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir. Öyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorunluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir.
- İngilizce'sini de yaz ver.

Hay Allah, sizlere de çok ayıp oldu. Hiç haber vermeden, bir ay yok olduk. Kimbilir, kimler neler düşündü. İlk önce, gelin şöyle özlem giderelim. Sonra da sebebini anlatayım sizlere.

Gameshow'un erken çıkamama problemi vardı, hepiniz bilirsiniz. İşte biz bu sorunumuzu gidermek için, Nisan ayını pas geçerek, bu ay ve bundan sonraki aylar, ayın birinde çıkmayı (inşallah) hedeflemekteyiz. Yani, sizin anlayacağınız, her ay, ayın onbeşinde çıkacağımıza, bir ay böyle bir şey yaparız, bundan sonra aybaşında çıkarız diye düşündük. Görelim bakalım, iyi mi etmişiz. Ayrıca, bu kazandığımız süreyi iyi değerlendirip sizlere güzel bir dergi hazırlamaya çalıştık. Umarım beğenirsiniz.

Bunun dışında, dergi satışlarımızdaki artış için herkese teşekkür ederiz. Dergimiz Gameshow sizlerin desteği ile büyümeye devam ediyor. Biz de sizlere hep en iyisini sunmaya çalışıyoruz. Böylece bir aylık yokluğumuzda, 'battı bunlar' diyenlere de çaktırmadan cevabımızı vermiş olduk.

Onun dışında, 29 Mayıs'da Compex-Internet fuarına, kambersiz Compex olmaz misali katılıyoruz, hepinizi bekleriz. Eğlenceli bir fuar olacağa benziyor.

Şunun dışında, hepinizin geçmiş kurban bayramanızı kutlarım. Hepiniz uzun bir tatilden çıktınız, kendinize ancak gelmişsinizdir herhalde. Nasıl güneyler güzel miydi? Beni sordular mı? Tatil dedim de aklıma geldi, biz ne zaman tatil yapıcaz bakalım. Aslında ben, şöyle uzuuuun bir tatil yapmak istiyorum ama bakalım kısmet ne zaman.

Son olarak hepinize bayram temennisi: Allah gördüklerinizden yad etmesin.

☒M.Emin Gür

G-NOME 10
KRUSH, KILL&D. 12
GENDER WARS 16
DISCWORLD2 18
INDEPENDENCE 22
FLYING CORPS 24
PHANTAS.2 28
RALLY CHAMP. 36
TITANIC 38
40

SEÇMECE 08 | NOT 44 | MACBETH 48 | CHEATS 52
ENGİN 56 | FRP 58 | INTERNET 60 | AMIGA 62

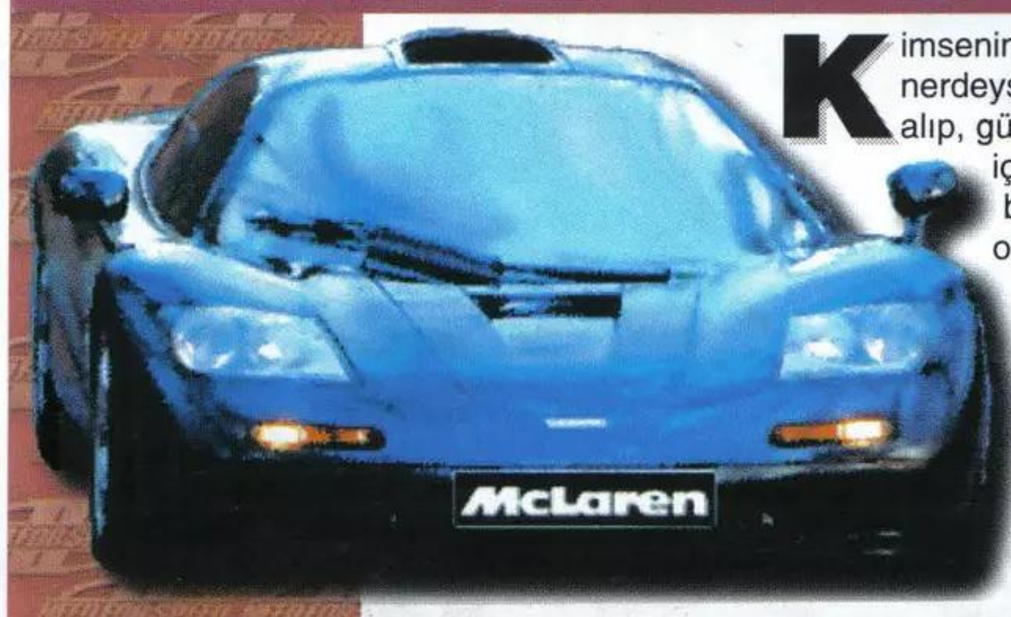
Dergimizin Şubat 1997, 25. sayısında, sayfa 61 de yayınlanan Boğaziçi Computer'in ilanında, ilan veren firmanın adı, bir yanlışlık sonucu Boğaziçi Bilgisayar olarak yayımlanmıştır. Bu yanlışlıktan ötürü, kendi adımıza Boğaziçi Bilgisayar'dan özür dileriz.

NEWS

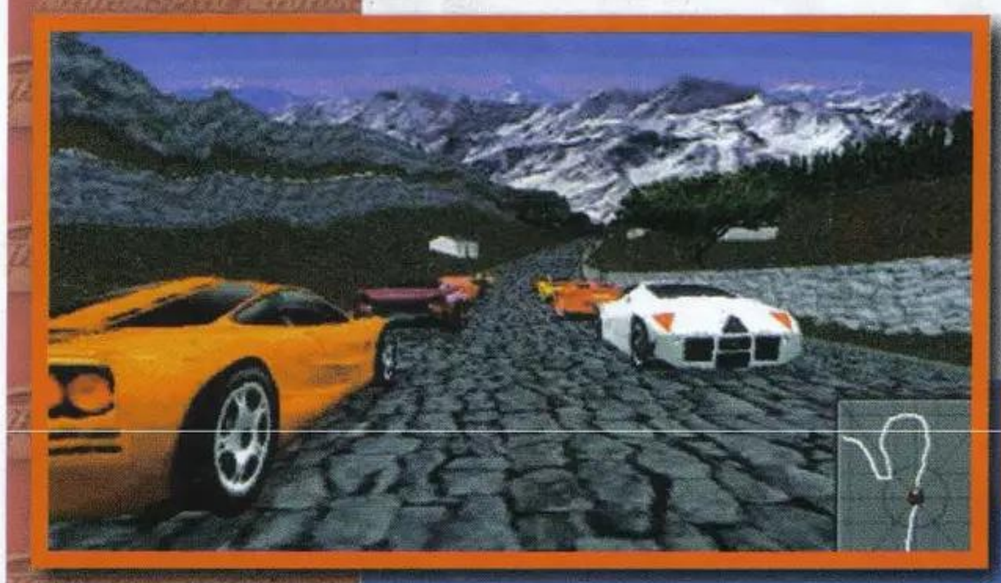
INTERSTATE'76

70'li yılların çoğunu annecik'imin dizinin dibinde geçirdiğimden kaçırdım ama galiba hurma ve göbek danslarıyla ünlü bazı amcalar (araplar), BayWatch ve hamburgerleriyle meşhur bazı diğer amcaların (yankiler) havalarından sıkılıp petrol vanalarını kapatmaya karar vermişler. Eh işte Cadillac Eldoradolar da suyla yürümediğinden ortalık birbirine girmiş. Interstate'76 da bu gerçek olayı alıp (haliyle) abartarak petrolün her bişeyden kıymetli olduğu bir zamanda geçen (kim Mad Max dedi? alırım ayağımın altına ha, haber yazarken rahatsız etmeyin beni) action/yarış bi oyun haline getiriyor.

NEED FOR SPEED 2



Kimsenin malında gözüm yok ama bir Afrika ülkesinin yıllık bütçesi kadar fiyatı olup nerdeyse F1 hızına ulaşan arabaların varlığı ve de hatta daha açık söyliim, bunları alıp, güneşli günlerde otobanda basıp giden insanların varlığı beni rahatsız etmekte için için. Adalet, eşitlik, insaf diyom, kimse iplemiyo haliyle. Onlar alıp biniyo, bari biz de, oyunu alıp oynayalım. En azından bir McLaren F1 Special'ın içi nasıl görünüyo haberimiz olsun gitmeden şu dünyadan. Electronic Arts da, halka, fakire hizmet için (he ya) çok şükür The Need For Speed'in ikincisini çıkarıyor (Tabi Mart da çıkaracaklardı güya ama alıştık artık, bekleriz). Resimlerden de anlayacağınız gibi oyunda grafik olarak ilerlemeler var, arabalar da degişik bu sefer (birazcık garip arabalar var). Benim bilmek istediğim, nasıl oldu da adını The Need For Speed 97 koymadılar.



KICK OFF4

Kick Off'un ne olduğunu bilen kaldı mı ki ya? Kick Off 3-Goal kavgası ve sonunda ikisinin de bir şeye benzememesi sayesinde eskiden iyi futbol oyunu demek olan bu isim sıradan birşey haline geldi. Hele şimdi bi de bu oyunun Maxis gibi konuyla tamamen alakasız bir firmanın adı altında çıktığını duyunca kafanız iyice karışacak. Öyle 'Allah' diyip astek joystick (en iyi kick off astecle oynanırmış derler) aramanızı gerektirecek bir durum yok ortada. Son zamanların sıradan 'virtual' futbol geleneğine harfi harfine uyan bir oyun Kick Off 4. Ne eksiği var ne fazlası. Ne diim, buna da şükür.

TE '76

Senaryoyu boşverin de, şimdiye kadar gördüğüm resimlerdeki vektor kalitesi beni sarstı. Size daha detaylı bildirmek de isterdim ama, demosu sadece 36 MB'cık olduğundan download etmek mümkün olmadı. Aile büyüklerinin bol paçalı pantolonlar ve deve yakalı gömleklerle çekilmiş resimlerini bulup 70'li yıllara adapte olma hazırlıklarına başlamakta yarar var. Groovy!

SCARAB

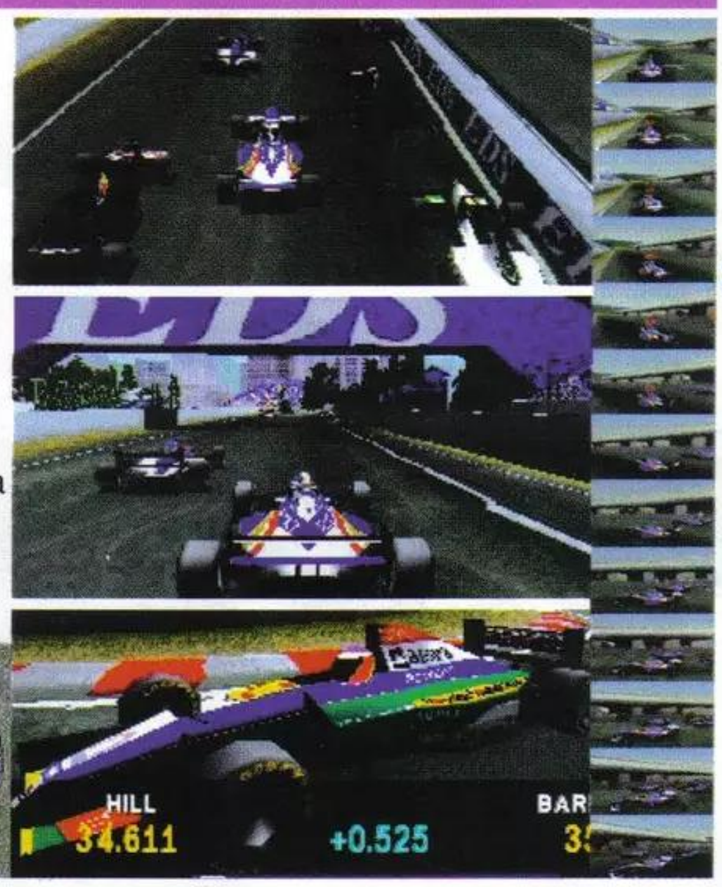
Eski Mısırlılar, yaptıkları her bir işin bu kadar ilgi uyandıracağını bilselerdi o sıcakta piramit, spinhxle falan uğraşacaklarına oturup anıları yazıp köşe olurlardı herhalde. Scarab da bu ilgiden yararlanalım bari biz köşe olalım diye yapılmış öylesine bir oyun işte. 3 boyutlu araçlar, texture grafikler falan. Scarab programcılarına tavsiyemdir: Dolunaylı gecelerde krallar vadisine sakın gitmeyin, oyununuza alet ettiğiniz Osiris öyle bi çarpar ki game over olursunuz.

ATOMIC BOMBERMAN

Atomic olayı nasıl oldu bilmiyorum ama (nükleer kazadır belki) eskiden çok sevdiğimiz Dyna Blaster'in yeni hali bu işte. Özellikle dört kişi oynandığında adamı sinir eden ve herkesin hayatından bir sürü saati boşa harcatan şirin bir oyun (herhangi bir 64'ler anısı yazmak istemiyorum). Amiga da 1 low density diske sığıyordu, şimdi Allah bilir 3 CD ve MMX only diye piyasaya sürerler (ben de döverim birilerini).

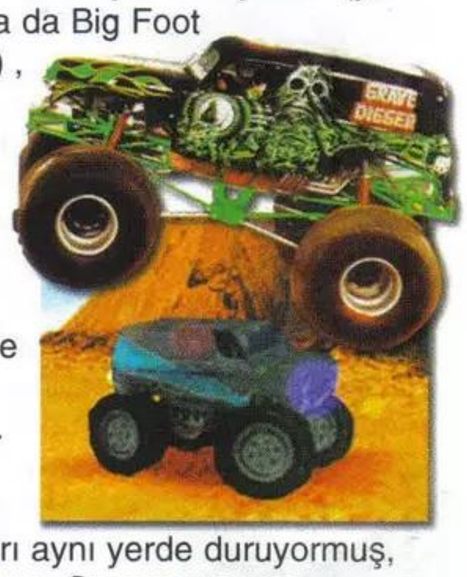
FORMULA 1

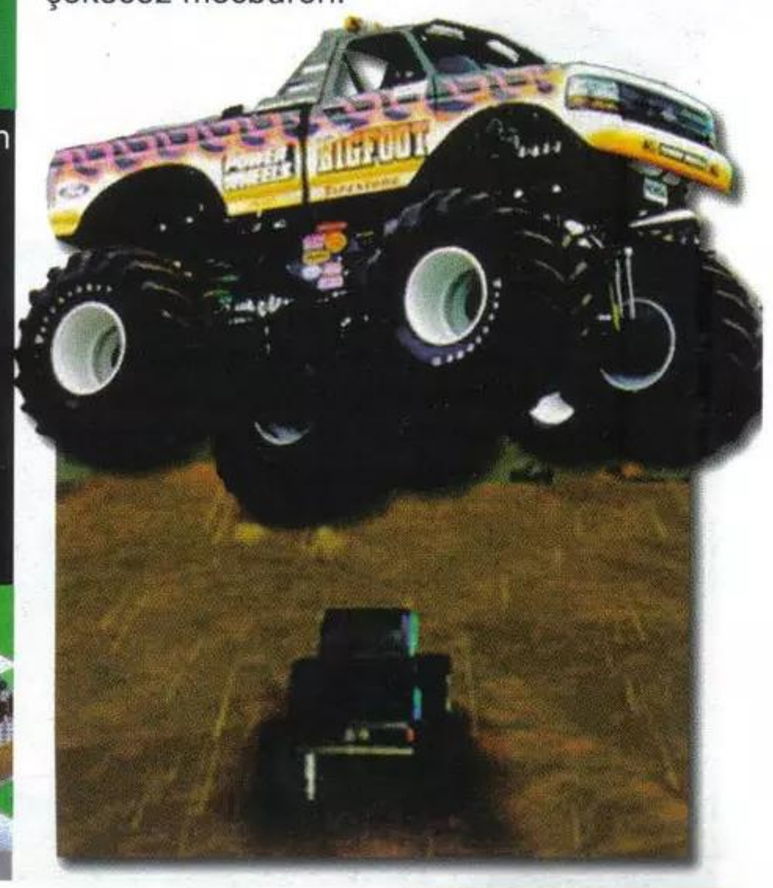
Bu gördüğünüz iki dil bilen süper akıllı Maltese Terrier köpiş sadece 100 Mark. Peki ya bu 20 CD'lik Led Zeppelin kolleksiyonu, sadece ve sadece 50 Mark. Ruhum, sizin için 10 Mark. Uhu. Abartmasız bir buçuk senedir beklediğim Psygnosis'in Formula 1 oyunu yakında çıkmak üzere ve ben bugün 3D kartsız oynanmadığını öğrenmiş bulunuyorum. Acilen bir 3D kartı parası doğrultmam lazım. Playstation'da oynadığım kadarıyla bu F1, Microprose'unkine göre çok daha action ağırlıklı ama grafikleri anormal de güzel. Sizi üzmek istemem ama bunda da 95 yılı takımları kullanılmış (Bu arada boşuna umutlanmayın, Wolfy benim canım).



THUNDER

Korkarım bir dahaki oyun modası bu kocaman kamyonları konu alıyor olacak. Miscrosoft'un pek de iplenmeyen Monster Truck Madness oyunundan sonra (halbuki iyi oyundu kanımca) şimdi Psygnosis de Thunder Truck Rally'i (belki de üç kelimeli isimler moda olur, bilemiyom) hazırlıyor. Ama ana license'ı Microsoft (parraaa) kaptığından Psygnosis de mecburen işi biraz daha cıvıtarak hayali kamyonlar (yani Grave Digger ya da Big Foot yok manasında) , silahlar (???), bilumum tuzaklar ve gizli geçitler (hayda) içeren bir oyun yapmaya karar vermiş (niye diye bana sormanın bir manası yok). Bence bu oyunun ve yeni frp'lerinin planları aynı yerde duruyormuş, bir karışıklık olmuş. Cezamız neyse çekecez mecburen.





J.JACKRABBIT2

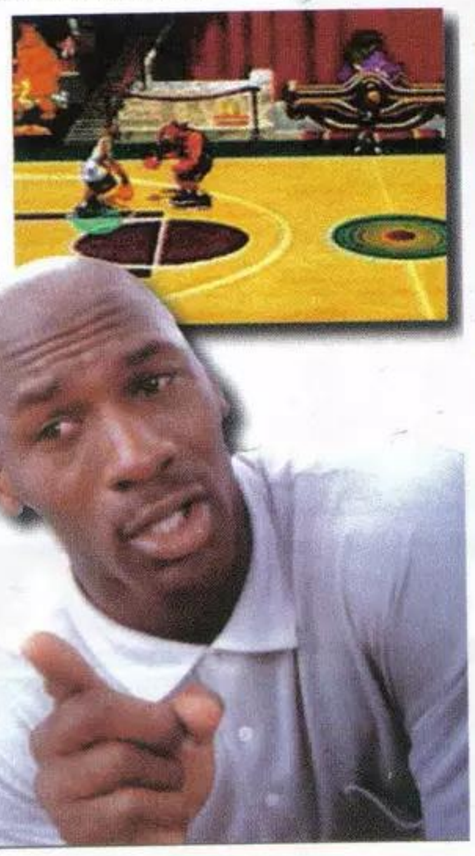
Burayı imzalayın da bitsin bu çile: Ben (isim, soyad) bu Pentiuma 1000 küsür doları, şirin olmaya çalışan karakterle dolu salak platform oyunları alıp oynamak için vermedim (imza). Şimdi bunu bildiğiniz bütün oyun firmalarına postalayın. Hele hele Amiga'dakilerden bile kötü oyunlar yapıp sonra bunları bize kakalamaya çalışanlara beş kopya yollayın. Hele hele hele bir de Jazzy JackRabbit'in birincisinin verdiği zarar yetmiyormuş gibi bir de utanmadan ikincisini çıkaran bu firmaya şahsen götürün, bir yumrukla mühürleyip öyle verin. Canınız platform istiyorsa da kendinize bir zahmet bi Amiga ve Magic Pockets alın. Bana büyük bir iyilik yapmış olursunuz.

THEME HOSPITAL

Aman aman, bakın kimler de uyanmış sonunda. Geçen sene kışın reklamları başlayan Dungeon Keeper ve Theme Hospital'dan tam umudu kesecekken (D.Keeper daha olmasa bile) Bullfrog'da birileri uyanıp kahve makinasını çalıştırmış sonunda. Çünkü Theme Hospital sonunda çıktı, evet çıktı, bu haber diil, uyarı yani aslında.Theme Park bağlantısı kuramicak durumdaysanız (hava kirliliği kötü şey) açıkliim, bu sefer de en stratejik yeteneklerinizi kullanarak bir hastaneyi yönetmeniz lazım. Mary Ann bir senedir bekliyo bu oyunu, ben bilgisayarıma veda ediim.

SPACE JAM

Sabah oldu. Micheal Jordan yorganımın altından, elimi çıkarıp Micheal Jordan çalar saatimi susturdum. Kalktım, Micheal Jordan pijamamı çıkarıp Micheal Jordan t-shirt'ümü ve Micheal Jordan ayakkabılarımı giydim. Michael Jordan parfümümü de sürdükten sonra artık Michael Jordan olmasam bile hazırdım. Çünkü Michael Jordan yeni bir film çevirmişti ve ben her Michael Jordan hayranı gibi bu filmi mutlaka görmek zorundaydım. Filmi pek beğenmedim, çizgi film karakterleri vardı ama bence Michael Jordan çok iyi artist, hatta bence Oscar bile almalı. Filmden sonra bir de baktım, Michael Jordan bir de oyun yapmış. Benim gibi bir Michael Jordan manyağının böyle bir Michael Jordan oyununu kaçırması düşünelemez tabi. Hemen aldım. Aaaa, meğerse bu, bugün seyrettiğim Michael Jordan filminin oyunuymuş. Aynı filmdeki gibi Michael Jordan uzaydan gelen kötü yaratıklardan bizi kurtarıyordu. Grafikler biraz kötü,oyun da pek eğlenceli diil, hatta eskiden çıkan Nintendo basketbol oyunlarına benziyor ama bana ne, içinde Michael Jordan varsa (merak ettiyseniz 16 kere) bana yeter. Michael is my hero (16.5 oldu şimdi).



CLOSE

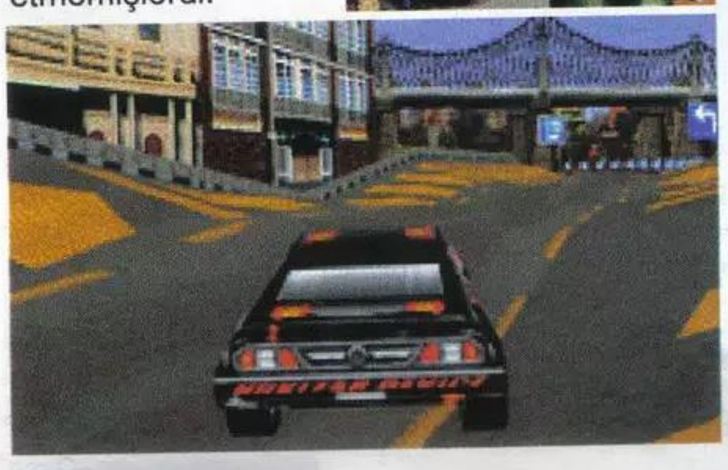
İkinci Dünya Savaşı'na gösterdiğim ilginin onda birini başka şeylere göstersem şimdi ya çok zengin ya profesör olmuştum. Konuyla böylesine alakalı

FLYING

True Lies'daki bir dolu Harrier yalanına (kelime oyunları sürüyo) inanmadınız umarım ama, Harrier gerçekten ilginç bir alet. Bu vertical take-off işi, bir dolu değişik durumda gayet ilginç sonuçlar doğurabilir. Tabi bunu size niye anlatıyorsam, şimdi sanacaksınız, ciddi bir Harrier simulasyonu haberi

N.I.C.E.

Tabii siz rahatsınız. Ne RTL var tepenizde ne de ASM dergisi. Herkes el birliği yapmış, iki aydır bana Have a N.I.C.E Day'in ne kadar iyi, ne kadar iyi, ne kadar süper bir oyun olduğunu anlatıyor. Alman'ın gözü açılmış canım. Yıllardır iyi starteji oyunundan başka pek bir şey yapamanın ezikliğini çektiklerinden olsa gerek bu sefer Silicon Graphics sistemleriyle, şöyle piyasadakilerle başa çıkabilecek bir action oyunu yapmaya kararlılar. Çok da uğraşmış zavallılar, dediklerine göre (yani RTL'nin dediğine göre) bu şimdiye kadar Almanya'da yapılan oyunlar arasında en fazla paraya mal olanıymış. Ellerindeki bütün elemanları bu projeye atamışlar. Eh işte ortaya iyi bişeler de çıkmış aslında ama sorun o diil, valla ben sizin yerinizde olsam bu oyun çıkar çıkmaz hemen alırdım. Hatta işi garantiye almak için iki tane alırdım. Almanlar en son bir şeyler ispat etmeye karar verdiklerinde 6 milyon kişi öldürmeden pes etmemişlerdi.



X-WING vs T

Tam Star Wars esprilerim bitti dedim (2 ay önce), X-Wing vs Tie Fighter'ın çıkacağı tuttu. Yani çıkacağı tuttuğunu umuyorum, elimde en son tarih Nisan-Mayıs gibi geniş bir zaman dilimini kapsıyor. Hepiniz duymuşsunuzdur artık LucasArts'ın yeni grafik sistemi insanın gözlerinin kafatasından fırlamasına sebep oluyor. Şöyle diim, bu oyunun ana grafikleri X-Wing'deki ara demolardan daha kaliteli. Minimum Pentium 90 diyorlar ama YALAN. Haliyle en hızlılar hariç, söyle iyi bir dögfight isteyen herkes detayları düşürmek zorunda kalacak. Multi-player işine gelince modemle 2, network bağlantısıyla 8 kişi beraber kapışabilecek diyorlar ama ben ufak ufak bu multiplayer işine gösterilen özene gıcık

THE HELIC

Tokyo deprem sonrasında yerle bir olduğunda kimse yerine kurulacak olan Neo Tokyo'nun, beraberinde bin kez daha karmaşık sorunlar getireceğini bilemezdi tabi. Uhuhuhu, çok etkilendim canım, bir cümlede hemen bu oyunu almak zorunda hissettim kendimi. Dayanılmaz bir çekicilik katmış işe. Kim yazdıysa eline sağlık valla. Pek de güzel olmuş. Bu oyun konusu saçmalığına daha fazla dalmadan, resimlerden sizin de anlıyacağınız gibi Helicops orta grafikli bir action oyunu. Ne eksik, ne fazla. Helikopter, tank, panzer, taksi, bisiklet ya da traktör farketmez, ekrandaki hedef işaretini ateş etmek istediğiniz yere getirip space'e basıyorsunuz o kadar. Tabii işin içinde Tokyo olduğundan bir kaç tane de japon çizgi filminden arak menu ekranlarını renklendirmekle görevli karakter var. Belki de oyunun en elle tutulur yanı onlar..

E COMBAT

olduğumdan Close Combat'a da close bir ilgi gösterdim (ehe). Özellikle eski Airfix askerlerimi andıran grafikleriyle, real time olmasına rağmen bence beklemeye değecek bir oyun.

SIM GOLF

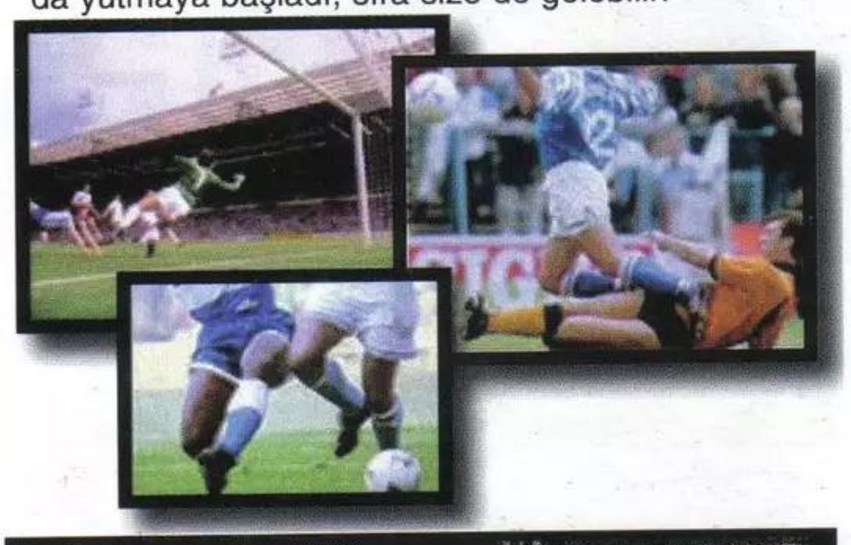
Sim City'nin şirin karakterlerine o kadar hastane, stadyum, hava alanı falan yapıp durursak olacağı buydu işte. İyice şımardılar, beyler, nasıl olsa bütün problemleriyle (işsizlikle bile) biz ilgileniyoruz onlar da kendilerini golfe adamaya karar verdiler. Tabii bu benim yorumum, bundan önceki Maxis klasiklerinin sıradan bir golf oyunuyla ne alakası olduğunu oyun çıkınca beraber çözeriz.

NIGHTMARES

falan anlatıcam. Yok, neyazik ki öyle diil. Eidos firması Tomb Raider'da da **yakından** (ehe, anlarsınız yani) gösterdikleri grafik teknikleriyle orta halli bir Harrier oyunu hazırlıyor. Action/sim dengesini nasıl tutturacaklar sonra göreceğiz ama sıkılanlar için bir de strateji bölümü ekliceklermiş.

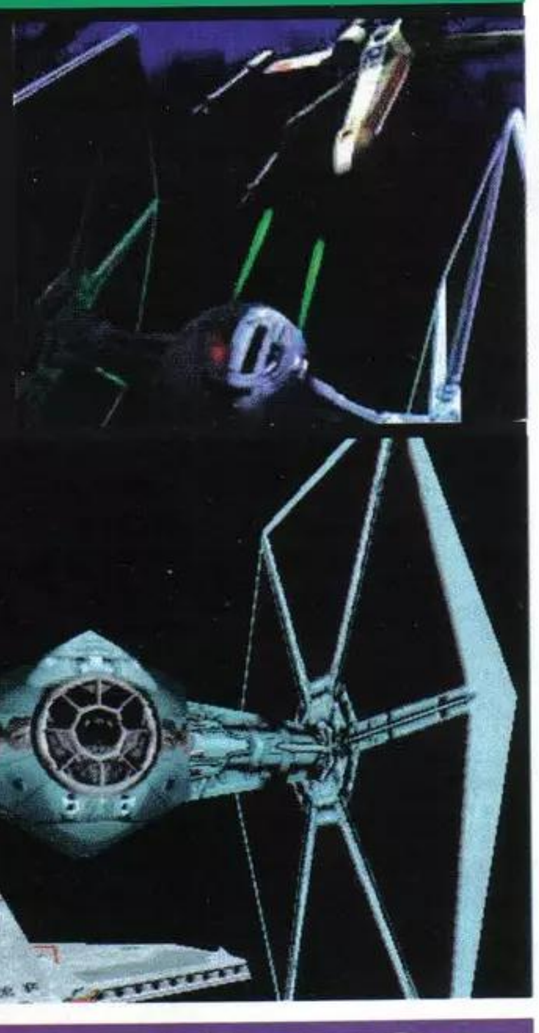
SOCCER

Alarm, bu ayki ikinci Microsoft haberimi verirken sayın okuyucularımı uyarmak istiyorum. Eviniz, arabanız, bağınız varsa tapuları iyi saklayın. Microsoft oyun firmalarını da yutmaya başladı, sıra size de gelebilir.



TIE FIGHTER

olmaya başlıyorum. Acep diyorum, single player tarafını birazcık boşluyorlar mı? Geçen sefer Tie Fighter krizimin geçmesi için 2 tane mission disk beklemek zorunda kalmıştım, bu sefer de 1 ayda (ehe) biten bi oyun olsun istemiyorum. İlk çıkan bilgilerde single player için 'bir kaç' görev olacağı yazıyor ve de bu bende bitmez tükenmez kabuslara sebep oluyor. George Lucas da kalleş bir şekilde ısrarlı telefonlarıma bir türlü cevap vermiyor. Bu arada düşündum taşındım, yeni Star Wars esprim hazır: Darth Abi, inat etme de şu Tie Fighter'ların eksozlarına bi baktıralım, düşmanlar 1000 kilometreden geldiğimizi duyuyorlar bea.



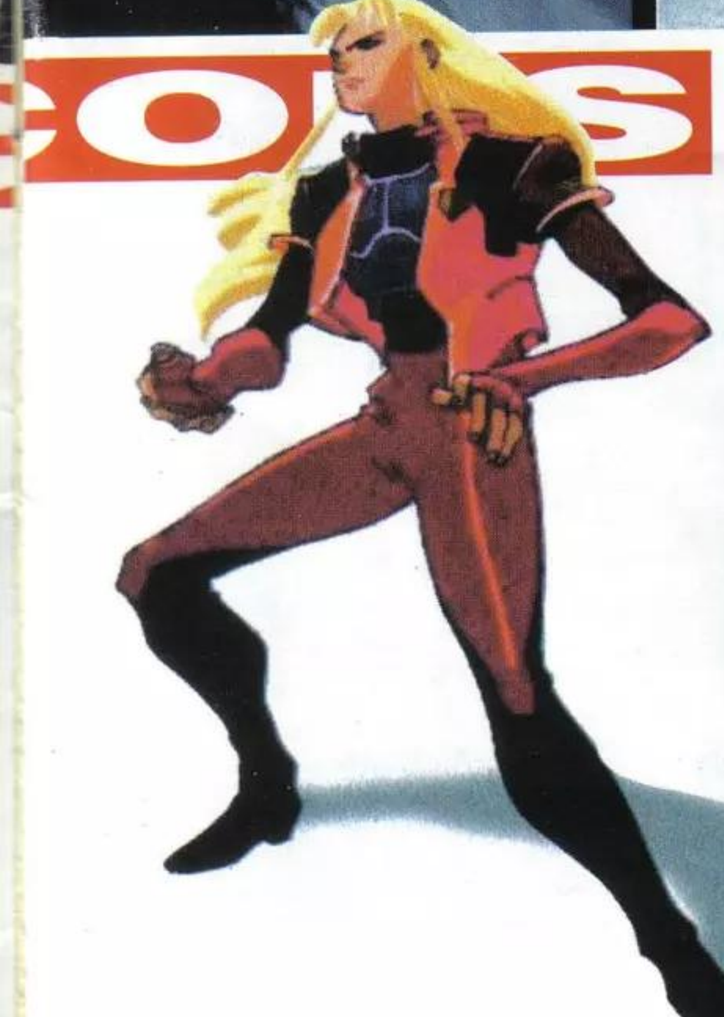
Yeni belamız, lanetimiz MMX oyunlarının ilki piyasaya çıkmak üzere. **POD** normal işlemcilerle de oynanıyor ama o zaman da sıradan bir yarış oyununa dönüşüyor.

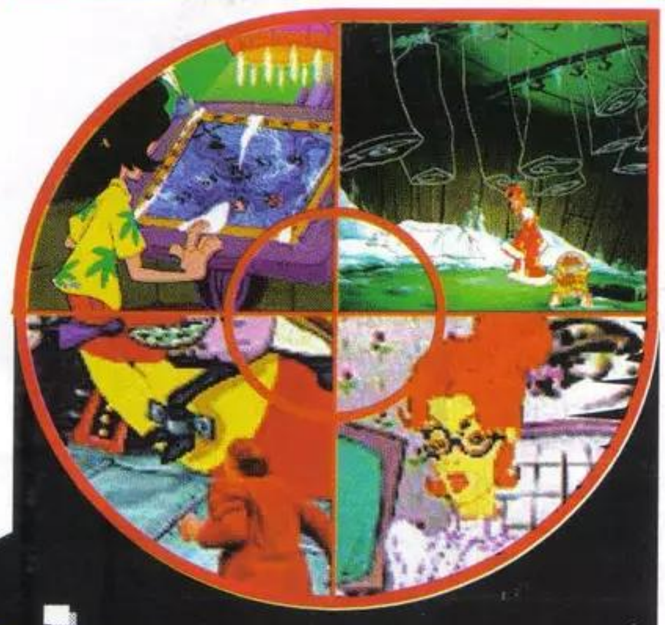
Eski lanetimiz Test Drive serisi uzun bir aradan sonra bu sefer jip tipi araçlarla geri geliyor. **TEST DRIVE - OFF ROAD** yeni kamyon modasının son elemanı.

Aman Electronic Arts'ın el atmadığı yer kalmasın tabii. **DARK LIGHT** firmanın yeni uzay simulasyonu-dogfight oyunu, SVGA olduğundan göremiyebilirsiniz ama bir çok grafik efektiyle dolu.

VENGEANCE

Eski tanrılar sonsuz lanetlerini yağdırırken bunların hepsinin bir gün 3 boyut action-adventure' lara konu olacaklarını bilmiyorlardı tabii. Dark Vengeance, Tomb Raider' dan sonra en iyi grafiklere sahip olacağa benziyor.





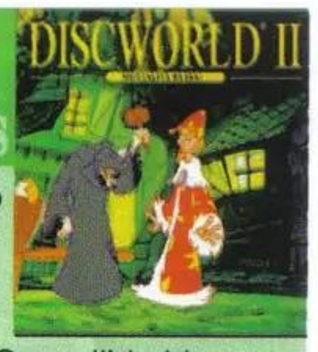
SECMECE BUNLAR Bu Ay:Adventure'lar (komik olanlar)

İnsanları doğurtmak, beslemek, büyütmek, korkutmak, heyecanlandırmak, güldürmek, yormak, ezmek, öldürmek gibi yapabileceğiniz işlemler arasında en zoru güldürmek herhalde. Tabi doğurturken yormak, büyütürken ezmek, ya da beslerken öldürmek gibi ilginç kombinasyonlar da var ama, yine de uygulamada en zor olanı güldürmek. Hele bir dolu insanı aynı anda güldürmek başlı başına bir zanaat bence. Zaten biraz gözünüz açılıp ezmek, korkutmak, heyecanlandırmak ve de tabi ki öldürmenin bazı bir kaç basit kurala bağlı olduğunu anladığınız da bunların çoğu zevkini kaybediyor. Korkacağınıza, sizi korkutmaya çalışanın (yazar, yönetmen, katil, manyak, hayalet falan) analitik incelemesini yapmaya başladığınızda işin tadı çoktan kaçmış oluyor. Ben de uzun zamandır hem kitap, hem TV hem de genel eğlence zevkimin komediye kaydığının farkındayım. Elimdeki kısıtlı imkanlarla kendime içinden manyakça kahkahalar gelen küçük, tek kişilik bir tımarhane kurmaya çalıştığım bile söylenebilir. Ziyaretçi saatlerinin dışında kalan sürenin büyük bir kısmını da bilgisayar başında geçirdiğimden şok terapime katkıda bulunacak bir kaç komik oyun arayışım yıllardır sürüyor (C64'teki Bruce Lee istemeden komik olmayı başarabilenlerden). Ne yazık ki genelde bulduğum oyunlar 'sırıtma' seviyesini aşamıyorlar. Dediğim gibi böh diye korkutmak kolay ama tımarhenin bir numaralı (ve tek) hastasını surata pasta, ya da kafaya çekiç esprileriyle güldüremiyeceğinizden açıkçası oyunların çoğu bayağı zayıf kalıyorlar. Bunlar bulabildiklerim, komik çıkmazlarsa mecburen komedi tapınağım, tükenmez kaynağım, biricik aynama geri donecem.

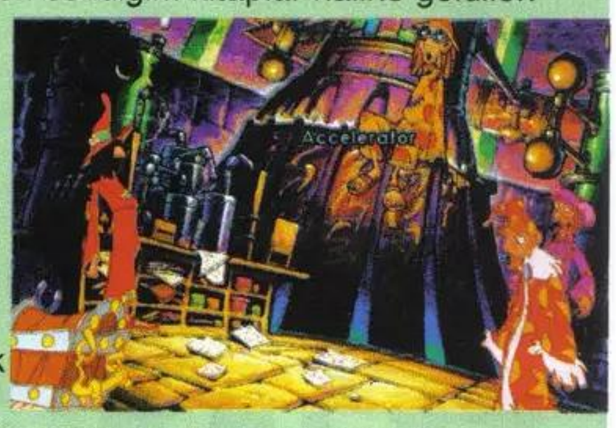
Murat 'Haha' Adanç

DISCWORLD2

PSYGNOSIS

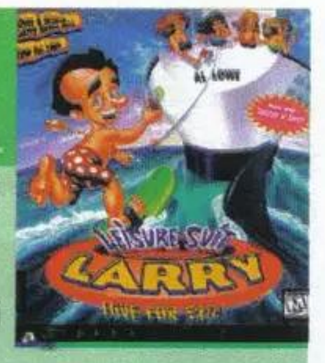


Siz de biliyosunz işte, şimdi oyun hakkında nezaketen bir iki cümle yazıp sondan sonra lafı Terry Pratchett'e ve kitaplarına getirecem, Discworld (oyun) yazısı olmaktan çıkıp Discworld (kitap) yazısı olacak. Bari numara yapmiim, mertce (ehe) direkt lafa kitaplardan giriim. Discworld serisi (ve hepiniz okumak zorundasiniz, bu ayki sayfada kitaplarin listesi var) British Council'da bi tanesini bulup 10 kere okuduğumdan beri (komedi olarak) en sevdigim kitaplar haline geldiler. Öyle böyle diil, bir cümlede bir dolu çağrışım olunca bir kere okumanın yetmediğini (okucaksınız di mi?) siz de göreceksiniz. Tabi haliyle oyun çıktığında çok fena şüpheli yaklaştım, çünkü daha önce çok başıma geldi, kitapların filmlere konu olduğu gibi, oyunlar daha bile kötü oluyor (bakiniz J.R.R.Tolkien oyunları). Gerçi birincisini çok oynamadım ama ikincisi gerçekten umut verici. Şahin'e göre yılın adventure'i olmalıymış, o kadarını daha bilmiyorum ama hem espri değeri hem de adventure olarak iyi bir oyun. Bu arada, sık sık rastlamadığımız bir şekilde, Terry Pratchett oyunun yapımına anormal derecede karışmış, oyun istedigi gibi olana kadar programcıların beynini yemiş. O ne anlar demeyin, benim tanıdığım modern yazarlar arasında bilgisayar işiyle en haşır neşir olanlardan biri Terry Pratchett. Hatta hayran newsgroupuna sürekli katkıda bulunup, soru maillerine cevap veren ondan başka yazar (ha bi de ben, ehehehe) tanımıyorum. Mutlaka almanız gereken bir oyun, ama acele etmeyin, önce KİTAPLARI ALIN. Gelecek ay sınav yapacam hepinizi.

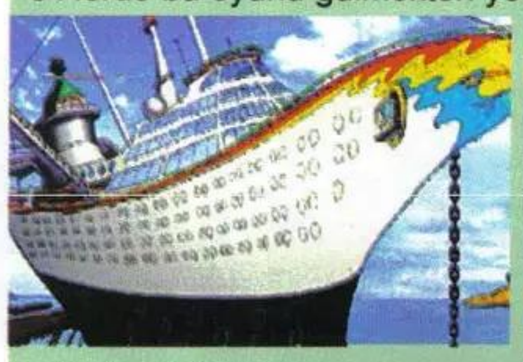


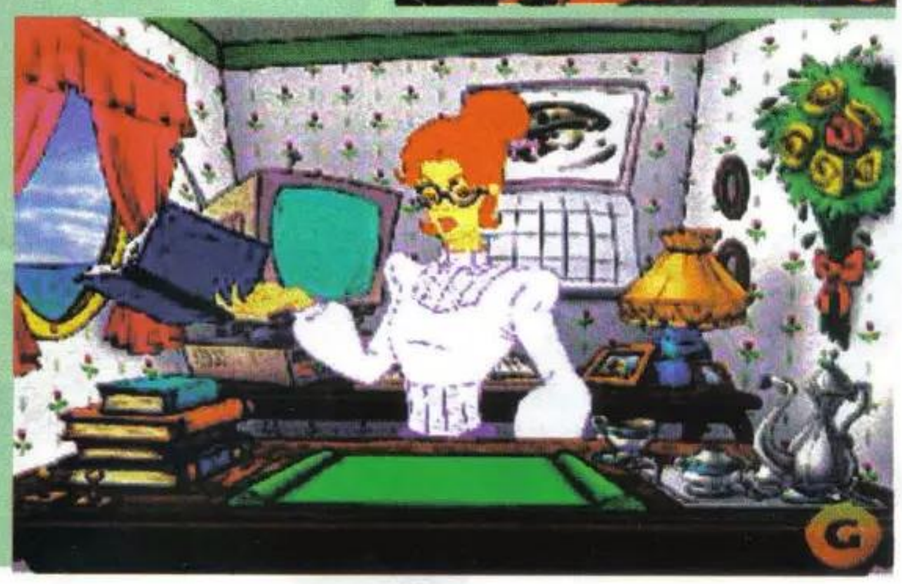
L.S.LARRY7

SIERRA

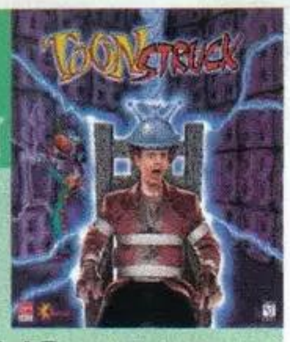


Hazır söz komiklikten açılmışken söyliim (dost acı söyler), Larry serisini ne kadar komik bulduğunuz (psikoloji profu diilim ama) cinsel tahmin seviyenizle ters orantılı bence. Bir kaç (nerdeyse 10) sene önce 64'lerde bu oyunu gülmekten yerlere yatarak oynuyor olmamız size o zamanki (ve de simdi ki ruhu) sosyal hayatımız konusunda kör diilseniz anlıyacağınız bazı derin ipuçları verecektir. Yani kısacasıi, Larry aynı Larry, yine aynı şekilde direkten dönmek gibi pis bir huyu var, ama bizdeki değişmeler (hormanal) oyunun eskisi kadar komik olmasını engelliyor ne yazıkki. Teknik olarak hemen hemen kusursuz (bi patch lazım), grafikler eskine (özellikle salak Larry 5'e) göre çok daha iyi. Arada yine sıkıcı kumar (bu sefer zar) bölümleri var ama en azından ikonların yanında bir de isterseniz (ve galiba lazim) text yazabileceğiniz bir interface var (ki buna çok sevindim ha). Oyunun gemide geçiyor olması yazarlara eski klasik Larry çağrışım esprilerinin yanında bin tane de deniz-balık-kadın esprisi yapma imkanı da tanımış. Larry 7'yi alın aslında, sıkılmadan sonuna kadar oynamanız muhtemel, hatta komik de bulabilirsiniz (yolda düşenlere de gülüyorsunuzdur) ama hala seksi buluyorsaniz artık bu konuda birşeyler yapmanın zamanı gelmişte geçiyor bile bence (mac@gsmnet.com

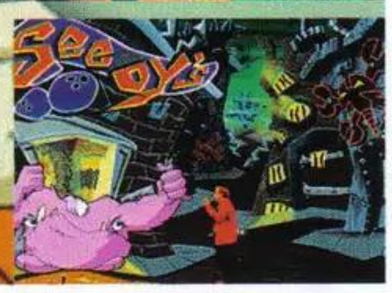




TOON S. - VIRGIN

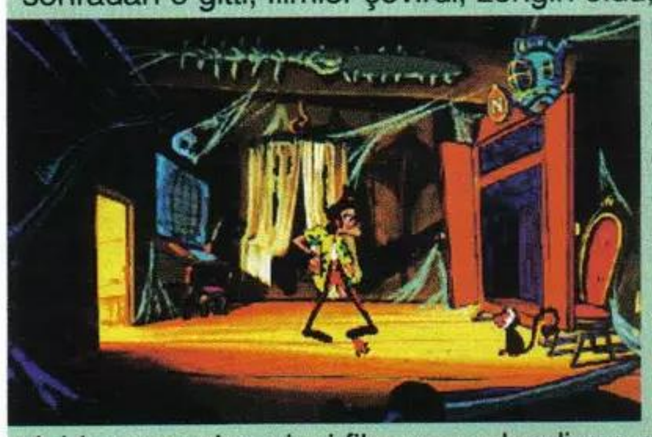


Komik olmaya çalışıp da başaramamak kadar kötü bir şey de yok herhalde. Alın size yok iyi niyetlerle ve büyük bir bütçeyle başlanıp da sonunda bir şeye benzemeyen bir oyun daha. ALTI MİLYON DOLAR, evet tamı tamına altı milyon dolar harcamış bu oyuna Virgin. Back to The Future'daki profesörden (adını hatırlasam şaşardım zaten) tutun Homer Simpson'i seslendiren adama kadar bir dolu tanınan insanı kadroya dahil etmişler. 3 Milyon aktörlere gitmiş yani. Eh bi temiz 2.5 milyon da animasyonlara gitmiştir çünkü oyun sonunda insanı bayacak kadar (temiz ve kaliteli) ara ekranlarla dolu. Seyret seyret bitmiyorlar. Sonra ayıp olmasın diye bi dört yüzz bin dolar da seslendirmeye vermişlerdir, en azından oyunda herkesin durmadan konuşuyor olmasından bana öyle geldi. Geri kalan paradan da öğlen yemeği, taksi parası, monitor filtresi falan da çıkınca, oyunun kendine harcıcak pek bir şey kalmamıştır herhalde. Bir kaç tane (hakkını yememek lazım) mantıklı obje bilmecesinin dışında oynanmak için diil de seyredilmek için yapılmış bir oyun Toon Struck (bi de üstüne kolay). Adventure kıtlığı olan bi piyasada alınabilir, fazla alternatif yok ama gülmek istiyorsanız Terry Pratchett okuyun (ehe sanki ben de kardan yüzde alıyormuşum gibi olmasın ama okuyun mutlaka, Leman da olur).



ACE V. - 7th LEVEL

Dört beş sene önce, HBB televizyonu yavru TRT olmadan önce hem NFL verirdi (uhu) hem de Living Color diye içinde bir dolu uçuk espri olan bir komedi programı. Biz de batmış derginin enkazında oturup seyredip gülerdik (ehe). Jim Carry'le ilk tanışmamız orda olmuştu, sonradan o gitti, filmler çevirdi, zengin oldu, biz sadık hayranlarına bir centi bile çok gördü ama olsun, kinciliğin (ehuehuhe) alemi yok. Ace Ventura'yi protesto edip görmediysem bile (yakında TV de oynar kesin, sabırlıyım beklerim, bakınız Independence day sayfasi) oyunundan memnun kaldım diyebilirim. En azından full motion video ayağına bir dolu sahneyi digitize edip oyunu doldurmamışlar, çizgi film ve seslendirme olarak Jim Carry'e mümkün olduğu kadar yaklaşmaya çalışmışlar (bayağıda başarmışlar). Oyunun hemen başında da anlıyacağınız gibi bilmeceler mantıklı ama deli dolu mantıklı. Mümkünse (herhalde mümkündür) manyak kafa modunuza girip denemelerinizi ona göre yaparsanız çok daha çabuk ileryebilirsiniz. Bunun dışında hemen hemen bütün bilmeceler (lanet eskimo totemi dışında) obje ağırlıklı. Yani bişeleri bir yerlerden alıp başka bir yerlerden kurtarma. Arcadeli hoplama zıplama yerlerini ise tamamen bir hata olarak kabul ediyorum (uhu). Niye ısrarla koyarlar hiç anlamış diilim, hatta koymamalarını şiddetle rica ediyorum. Bunu ne kadar komik bulacağınız da tamamen sizin espri anlayışınıza bağlı (bence 10 üzerinden hıımm,en azından 7) bir belki bu oyun hayvanlar gibi satsaydı, yeni moda digitize ya da render oyunları yapanların kafasında bir ampul (çok çok eski bir espri) yanardı da biz de Ace Ventura gibi daha zevkli oyunlar oynardık.



SEÇMECE HALL OF FAME

Biraz canınız sıkkın, hava yağmurlu, yapacak bişey yok, az biraz da paranız var cebinizde, haliyle oyun alacaksınız, orası kesin, ama hangi oyunu alacaksınız? İşte asıl mesele bu. Seçmece size her ay yeni bir oyun türünün elemanlarının detaylı karşılaştırmalarını sunmaya çalışıyor. Eski sayıları kaçırdıysanız, ya da genel olarak kararsızsanız, Hall of Fame'deki oyunları (en azından ilk iki sırayı) gönül rahatlığıyla alabilirsiniz...

Bu hizmet size 'hangi oyunu alilim abi?' sorularından sıkılan Bilgisayarcılar Birliği ve bir kere daha 'simulasyon olarak ne tavsiye edersin?' sorusu cevaplarsa öleceğine inanan MAC tarafından sunulmaktadır.

07 YARIS (sim)
1 Indycar Racing
2 Nascar Racing
3 Formula1 GP
4 4D Driving
5 Car&Driver

08 SIM (uzay)
1 Tie Fighter
2 X-Wing
3 Wing Commander
4 Epic
5 WC Academy

09 STR (futbol m.)
1 USM
2 Player Manager2
3 Bundesliga M.
4 The Manager
5 Championship M.2

10 STR (firma)
1 Railroad Tycoon
2 Pizza Tycoon
3 Transport Tycoon
4 Zeppelin
5 Detroit

24 DOOM
1 Quake
2 Hexen
3 SkyNet
4 Doom2
5 Duke Nuke'em 3D

13 STR (sehir)
1 Caesar 2
2 Simcity 2000
3 Settlers
4 SimCity
5 A-Train

14 ADV
1 Full Throttle
2 The Dig
3 Gabriel Knight2
4 Simon2
5 Prisoner of Ice

15 SIM (ucak)
1 Top Gun
2 US Navy Fighters
3 Falcon 3
4 C.A.P.

16 SHOOT
1 Raptor
2 Stardust
3 DestinyM.
4 Tyrian

17 STR (real time)
1 Command&Conquer
2 Warcraft
3 Dune2
4 Warcraft2

18 YARIS (arc.)
1 Need for Speed
2 Screamer2
3 Destruction D2
4 MegaRace2
5 Fatal Racing

19 STR (turn)
1 X-COM
2 Jagged Alliance
3 Ufo
4 Sabre Team

Efendim merhaba, selamlar ve saygılar... Bir kaç ay aradan sonra bendeniz MADMAN yine karşınızdayım efendim. Evet bu ay size çok güzel bir robot simülasyonu açıklamak arzusundayım. Oyunumuzu saygıdeğer bir firma olan 7th Level hazırlamış, aman elleri dert görmesin efendim. Oyunumuzun adı ise G-Nome. Bu oyun diğer robot simulasyon oyunlarından birazcık farklı bir düzeyde. Bunu ilerleyen satırlarda muhakkak siz de fark edeceksiniz... Oyunun mevzuatı ise biraz garip: Darken ırkı bir garip yaratık yaratmıştır efendim (İnsan DNA'larından yaratılmış ve tamamen savaş için dizayn edilmiş bir yaratık) ve bizlerde insan ırkı olarak bu masum savunmasız ve şirin yaratığı bulup, yok etmek için elimizden geleni ardımıza koymayaraktan bu oyunu büyük bir zevkle oynuyoruz efendim... Sus be! Bi sus, Allah için bi sus be güzelim ya. Bu ne biçim giriş olum. Delirdin mi be? Yazı yazmayı da mı unuttun gözüm sen? Hadi çekil şöyle dallama. Selam millet işte gerçek ben. Geçenlerde dergiye bir işim düştüğünde uğramıştım ve MEG hemen elime bu oyunu tutuşturdu. "Hadi" dedi, "sen yazarsın" dedi, "Earth Siege'e benziyor" dedi ve beni kandırdı. Ben de kıramadım "olur" dedim. Al başına belayı... Oyunun Earth Siege ile ne alakası var? Adamlar kendilerine bir tür yaratmışlar, piyasaya sürmüşler. Bu gerçekten çok garip bir simulasyon. Çatışmanın ortasında robotunuzdan atlayıp bir diğer robota binebiliyorsunuz veya yaya olarak savaşıyorsunuz. Pek bir şansınız yok ama zevkli oluyor (tabii sizi 70 tonluk bir robot ezmez veya kafanıza birkaç tonluk bir roket yemezseniz). Neyse arkadaşlar lafı burada kestirip atalım ve oyunun açıklamasına geçelim. İlk başta bütün oyunların %99.9'unda olduğu gibi intro ve sonra ana menü gelecektir. İşte bu ana menüde şu seçenekler vardır.

GAME: Bu seçeneği seçtiğinizde sol tarafta New, Load, Save, Credits diye dört seçenek oluşacaktır. Bunlar şu işlere yarar.

New: Bu seçenek ile yeni bir göreve başlayabilirsiniz, eğitim görevlerinden birini yapabilirsiniz, son kaldığınız görevden devam edebilir veya daha önce bitirdiğiniz görevlerden birini oynayabilirsiniz.

Load: Daha önce kaydettiğiniz bir oyunu yüklersiniz (kıllığına yapıyorum).

Save: Oyununuzu kaydedersiniz (muhahahaa).

Credits: Oyunu hazırlayıp sunan muhterem zatları öğrenebilirsiniz. **GAME** seçeneği bu kadar.

NETWORK: Modem, Seri veya Network üzerinden multiplayer bir oyunun ayarlarını yapabilir ve başlayabilirsiniz.

LAB: Oyundaki her ırkın (dört tane var) silahlarına, binalarına ve ünitelerine bakabilirsiniz.

OPTIONS: Bu oyunun ayarlarını değiştirmenizi sağlayan seçenektir. Bu seçeneğe kliklediğinizde yine sağ tarafta dört tane seçenek çıkacaktır.

Interface: Buradan joystick, mouse ve klavye ayarlarını yapabilirsiniz.

Difficulty: Buradan oyunun zorluk derecesini seçebilirsiniz. Üç zorluk derecesi vardır. Kolay, orta ve zor.

Sound: Bu seçenek sayesinde CD müziğini ve diyalogları açıp/kapatabilirsiniz.

Detail: Burada oyunun detay seviyesini seçebilirsiniz. Yüksek, orta ve düşük olmak üzere üç detay seviyesi vardır. Eğer bilgisayarınız yeteri kadar hızlı ise oyunu yüksek detayda oynayın.

Artık oyun ekranına geçebiliriz: Öncelikle kamera açılarından bahsedelim. Normalde kokpitten veya yaya iseniz gaz maskesinden görürsünüz. **"C"** tuşuna basarsanız, arkadan gösteren kameraya geçebilirsiniz. **"V"** tuşu ile hareketli kameraya geçebilirsiniz. Hareketli kamerada **"insert"** tuşu ile zoom in, **"page up"** tuşu ile zoom out yapabilirsiniz. **"delete"** tuşu ile saat yönüne, **"page down"** tuşu ile saat yönü tersine çevirebilirsiniz. **"home"** tuşu ile aşağı indirir, **"end"** ile yukarı kaldırabilirsiniz. **"ctrl+v"** tuşlarına basarsanız, visom missle kamerasına geçersiniz. Şimdi askerin gözünden bakarken ekranda görünen göstergelere geçelim: Yukarıda silahlarınızın durumu gözükür. Askerlerin iki tür silahı vardır. Birincisi ufak bir lazer silahı ve ikincisi ise bir gaz bombasıdır. Lazer kendini şarj eder, gaz bombası ise maksimum beş tane olur. Oyunda belki de en etkili silah gaz bombası. Çünkü; bir robota veya binaya attığınızda, içeridekiler dışarı çıkar ve kolayca avlarsınız. Ekranın ortasında hedef çizginiz ve onun altında IFF numaraları görünür. Bu IFF numaraları haberleşme kanalının numaralarıdır. Bunları **"Y"** tuşu ile resetler ve **"U, I, O, P"** tuşları ile ayarlayabilirsiniz. IFF Numaraları bazı görevlerde size çok gerekli olacaktır ve bu tür

G-NOME

görevlerde size ya IFF numarası söylenir ya da görev alanında bir yerde bulmanız istenir. IFF numaralarının solunda ise pusula vardır. Bir binaya veya robota girmek için onun üzerine yürümeniz yeterlidir. Eğer dolu değilse girecektir. Dolu ise ne yapacağınızı biliyorsunuz. Bir robottan veya binadan ayrılmak için, "**backspace**" tuşuna basın (yolcuları fırlatmak için; "**Ctrl+Backspace**" tuşlarına basmalısınız). Robottaysanız eject edecektir. Binadaysanız çıkacaktır. Askere hız vermek/kesmek için "**+**" ve "**-**" tuşlarını (numerik klavyeden) kullanabilirsiniz. Eğer klavyeden "**9**" tuşuna basarsanız, son hıza çıkacaktır. "**8**" tuşuna basarsanız, geriye doğru son hızla gidecektir. "**0**" tuşuna bastığınız an hız sıfıra düşecektir. Asker "**J**" tuşu ile yere yatar, "**K**" tuşu ile diz çöker ve "**L**" tuşu ile ayağa kalkar. Yere yattığınız an sizi vurmaları zorlaşacaktır. Tabi insafsızın teki roket sallamazsa. Eğildiğiniz zaman bomba atmanız daha kolay olacaktır. İlerleyeceğiniz zaman otomatik olarak ayağa kalkar. Sağa ve sola dönmek için sağ ve sol cursorları kullanmalısınız. Yukarı cursor kafayı öne eğer, aşağı kursor kafayı kaldırır. Kafanızı sola çevirmek için "**,**" sağa çevirmek için "**.**" tuşlarına (türkçe klavyede "**ö**" ve "**ç**" tuşları) basmalısınız. Ayrıca "space" tuşuna basarsanız, kafanızı ortalayacaktır. Askerde anlatacakların sanırım bu kadar. Şimdi sıra robotta: Ekranın yukarısında askerde olduğu gibi silahlar vardır. Yalnız burada ikiye ayrılmıştır (bazı robotlar dört tür silah taşırlar) ve ortasında da IFF numaraları bulunur. Silahları "**1,2,3,4**" tuşları ile ateşleyebilirsiniz. (Askerde ise sadece "**1**" ve "**2**" tuşları.) Ekranın aşağısın da radar vardır. Radarı "**Z**" tuşu ile zoom in ve "**X**" tuşu ile zoom out yapabilirsiniz. Radarın sağında robotunuzun hasar, kalkan ve enerji durumunu belirten göstergeler vardır. Radarın sağında ise hedefinizin hasar ve kalkan durumunu görebilirsiniz. Robotun kontrolleri askerinkiyle aynıdır. Yalnız robotta kafa değil gövde döner. Gövde dönerken bacaklar sabit kalır. "**space**" tuşuna basarsanız, gövde ortalanır. "**ctrl+space**" tuşlarına basarsanız bacaklar gövdenin bulunduğu konuma gelecektir. "**E**" tuşuna basarsanız en yakındaki düşmanı hedef alacaktır. "**Q**" tuşu ile önünüzdeki düşmanı hedef alacaktır. Eğer bir düşmana ateş ediyorsanız ve hedefiniz boşsa otomatik olarak ateş ettiğiniz düşman (eğer vurursanız) hedef alınır. "**Tab**" tuşu ile bir sonraki "**Shift+Tab**" tuşları ile bir önceki hedef alınır. "**Ctrl+Tab**" tuşları ile hedef ekranı temizlenir. "**R**" tuşu ile hedef incelenir ve bilgisayar hedefin ne olduğunu söyler (dolu veya boş olduğunu da söyler). "**W**" tuşu ile hedefi otomatik olarak izlemeye alırsınız. Böylece robotun gövdesi hedef ne yöne giderse o yöne dönecektir. Bu sadece gövdesi dönebilen robotlarda işe yarar ve belli bir dereceden sonra gövde dönmez.

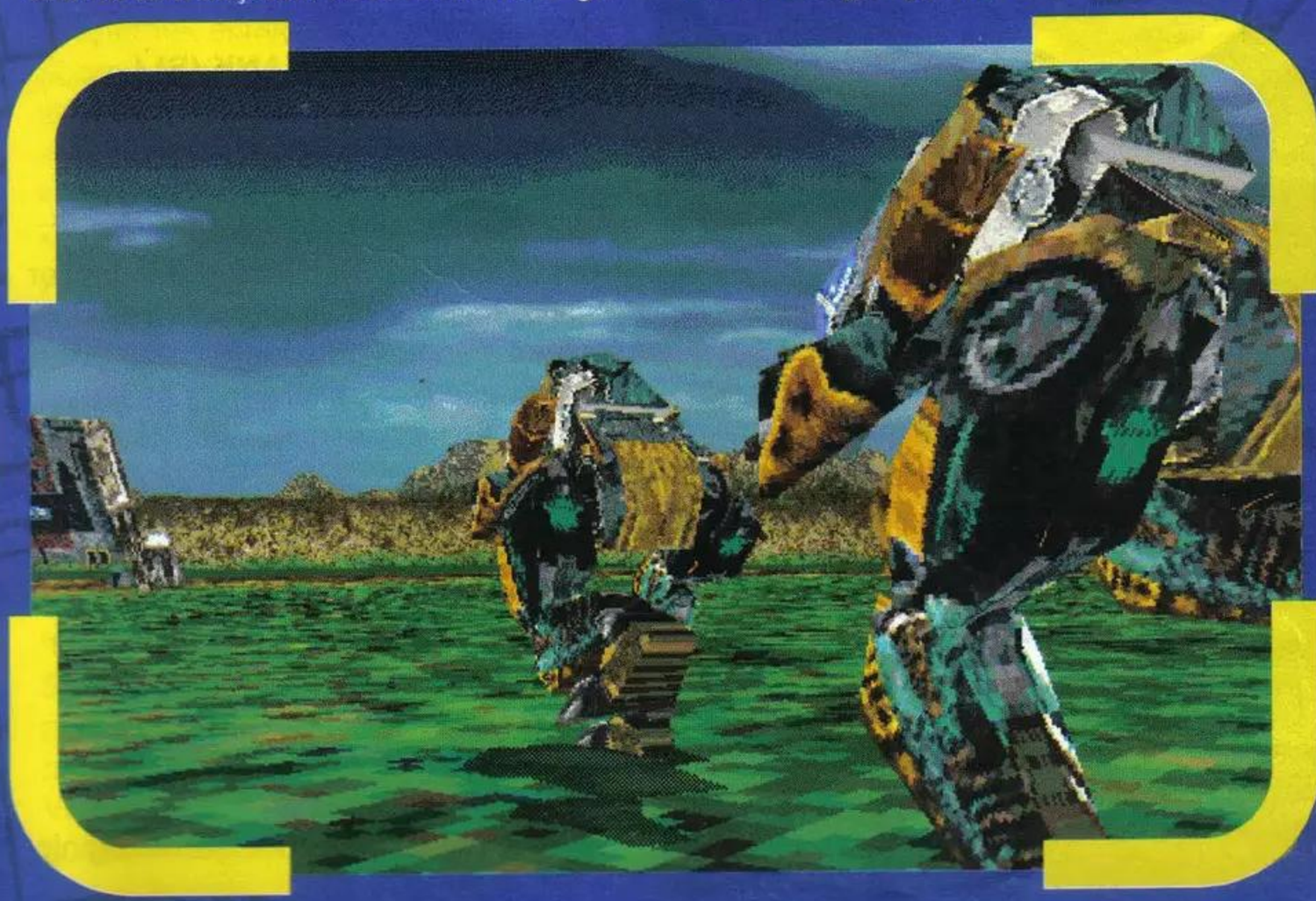
İşte o zaman bacakları da çevirmelisiniz. Robotun bacaklarını çevirdiğiniz zaman otomatik olarak bir kaç adım ileri gider. Silah göstergelerinde cephanenizin ne kadar kaldığı gösterilir. Yanlarındaki ufak nokta ise atış yaptığınızda söner ve diğer atış için hazır olduğunda tekrar yanar. Eğer lazer gibi bir silah (yani şarj olması gereken bir silah) kullanıyorsanız, sonuna kadar şarj olmasını bekleyin yoksa yeteri kadar hasar vermez. Hasar göstergenizde robotun bütün parçaları yeşil ise hasar almadığınızı gösterir. Eğer bir bölge sarıya dönüşürse o bölge hasar almış demektir (bu genellikle kalkan indikten sonra olur). Eğer o bölgeye bir kaç tane daha sağlam vuruş alırsanız, kırmızıya dönüşür (dışarı kameradan baktığınızda o bölgenin inceldiğini görürsünüz). Kırmızı olduktan bir kaç vuruş sonra o bölge kopar. Eğer robotu ayakta tutan bir parçaysa robot parçalanır (dua edin otomatik fırlatma çalışsın). Robotu veya bir binayı kısaca içine girdiğiniz her şeyi self-destruct (kendini imha) yapabilirsiniz. Bunun için; "**Ctrl+8**" ve "**Ctrl+6**" tuşlarına basın. Bunu yaptıktan on beş saniye sonra kendini patlatacaktır. İptal etmek için "**Ctrl+6**" ve "**Ctrl+8**" tuşlarına basın. Dediğim gibi bu bütün binalar ve araçlar için geçerlidir. Kendini patlatmaya ayarladıktan sonra hemen eject yapın ve kaçın.

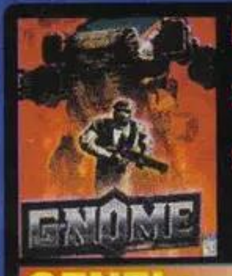
Bir de takım halinde göreve çıktığınızda diğerlerine mesaj göndermek ve emir vermek için tuşlar vardır. Bunlar:
F1:Bütün üyelere emir verir. **F2:**Birinci, **F3:**İkinci, **F4:**Üçüncü üyeye emir verir. Hangi üyeye emir vereceğinizi seçtikten sonra bir menü çıkar bu menüde **F1-F10**'a kadar on tane emir vardır. Bunlar sırasıyla şöyledir:

F1: Eğer hedefiniz boşsa "Benim IFF kodumu kullan" anlamına gelir. Eğer hedefinizde bir şey varsa "Hedefime saldır" anlamına gelir.
F2: Eğer hedefiniz boşsa "Beni koru", hedefinizde bir şey varsa "Hedefimi Koru" anlamına gelir.
F3: Eğer hedefiniz boşsa "Bana doğru gel", hedefinizde bir şey varsa "Hedefime doğru git" anlamına gelir.
F4: Eğer hedefiniz boşsa "Benim aracıma gir", hedefte bir şey varsa "Hedefime gir" anlamına gelir.
F5: Eğer hedefiniz boşsa "Beni takip et", hedefinizde bir şey varsa "Hedefimi takip et" anlamına gelir.
F6: "Kendini fırlat" (araçtan in veya binadan çık) anlamına gelir.
F7: "Emri iptal et" anlamına gelir.
F8: "Ateş serbest"
F9: Sinyal göndermedir. Bunu sizden düşmanlar IFF kodunu belirtmeniz gerektiğinde isteyebilir.
F10: Eğer hedef boşsa "Kendini imha et", hedefte bir şey varsa "Hedefimi sabotaj et" anlamına gelir. Bu menüden çıkmak için "**ESC**" tuşuna basmalısınız.

Oyunda genel olarak birkaç tuş daha var. "**B**" Briefing ekranını açar. Böylece görevin haritasınıda görmüş olursunuz ve görevin hangi kısımlarını bitirdiğinizde burada belirtilir. "**H**" tuşu yardım ekranını gösterir. "**Ctrl+H**" Kokpitteki ve askerin gözünden bakarken görünen göstergeleri açıp kapatır. "**Pause**" adı üstünde. "**Esc**" görevden çıkmanızı sağlar. "**Shift+Esc**" oyundan çıkmanızı sağlar. İşte hepsi bu.....
Evet dostlar benim elimden gelenler bunlar. Şimdi işin gerisini size bırakıyorum. Oyunu nasıl oynayacağınızı anladıysanız, Game, New, Training'ten ilk eğitim görevini seçin ve öğrendiklerinizi pekiştirmeye çalışın. Size tavsiyem üç eğitimi de bitirmenizdir. Hadi bol şans ve iyi eğlenceler. G-Nome'u bulun ve öldürün. Bendeniz iyi günler dilerim efendim. Madman over and out...

☒Gökhan 'Madman' Tarcan



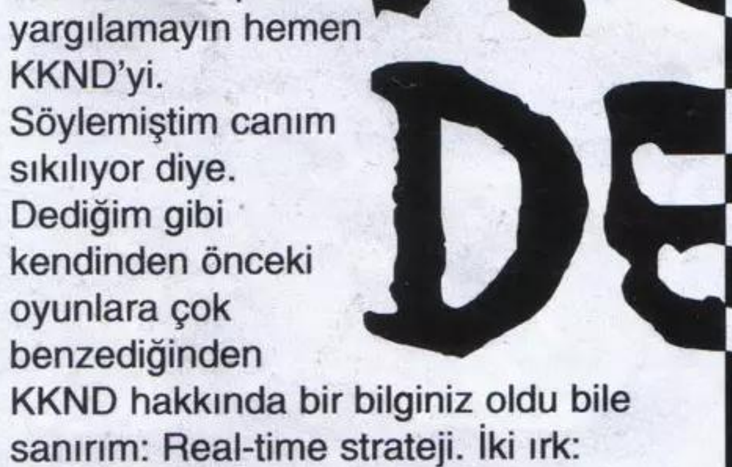


FİRMA: 7th LEVEL
TÜR: ARCADE-SIMULASYON
SİSTEM: PENTIUM 75, 8 MB RAM, 1 CD 50 MB HARDISK
GENEL: %92

KRUSH KILL & DESTROY

Uf ya, uf. Bugün canım çok sıkılıyor. Yok canım hoşlandığım kız bir adım geri çekildiğinden, eski sevgilim bana küfür ettiğinden, derslerimin ucunu kaçırdığımdan, Game Show biraz geç çıktığından (!!), FB'nin şampiyon olamayacağından değil sıkıntım. Neden diye de sormayın.

Çünkü sıralayacağım nedenleri anlamsız bulacaksınız: Bugün yağmur yağmadı diye, filmin sonunda Jamie ile Ste beraber oldular diye yada U2 Türkiye'de konser vermeyecek diye mesela.
Warcraft, C&C, Red Alert ve geçen sayıda dergimizde açıklanan Max ve daha nicelerinden sonra da bir de KKND (Krush, Kill 'N' Destruct) çıktı başımıza. Çıka çıka da benim başıma çıktı. Bu satırlara bakıp da yargılamayın hemen KKND'yi.
Söylemiştim canım sıkılıyor diye.
Dediğim gibi kendinden önceki oyunlara çok benzediğinden KKND hakkında bir bilginiz oldu bile sanırım: Real-time strateji. İki ırk: Evolved ve Survivors. Binalar kurulacak, savaş ve araştırma birimleri üretilicek, bilinmeyen yerlerde düşmanlar aranacak, yani gittikçe zorlaşan görevler görevler (her iki ırk için 15'er tane), tüm bunları yapabilmek için doğal kaynak olarak petrol (oil) çıkartılacak vs.
Yazı programımız şöyle: Önce ilk görevlerde karşılaşacağımız binaları ve birimleri tanıyalım. Sonra bazı görevler hakkında konuşalım ve KKND'nin bazı genel özellikleri hakkında fikir beyan



edelim ve canımın sıkkınlığına yakışır bir sonla yazımızı tamamlayalım. Haydi beyler kolay gelsin...

POWER STATION (S / E): Malum.

*Bu aralar çok moda. Biz de yapalım dedik. GameShow dağıtılan yerlerdeki bayanlar arasında **Güzellik Yarışması**.*

Mertay'daki Mrs Ice.
Güzellik: 9 Sempatiklik: 1
İletişim: -∞ Genel : -∞
Buraya her geldiğimizde bize kan kusturan Mrs Ice, bu ay satışları ikiye katlayarak 1 adet dergi satmayı düşünüyor. Bize kötü davranmasının sebebinin kalıtsal olduğunu düşünüyoruz.

Show Etiler'deki Mrs. Angel
Güzellik: 8 Sempatiklik: 10
İletişim: 10 Genel : 10
Hemen hemen aynı koşullarda, aynı işi yaptıkları halde komşu rakibini yardımseverlik, güleryüzlülük konularında kat kat aşan Etiler'deki dostumuz. Yarışmamızın tartışmasız birincisi.

Angels'dan Mrs. Free
Güzellik: 8 Sempatiklik: 10
İletişim: 10 Genel : 10
Bir iyilik meleği daha. İstikrarlı bir şekilde her ay aynı sayıda dergiyi satmayı sürdürüyor. Beş tane de satsa biz Angels'ı ve onu seviyoruz.

Kamer'den Engin Abla
Güzellik: 10 Sempatiklik: 5
İletişim: 5 Genel : 7
Dergi içinden birini yarışmaya sokmak kötü birşey mi bilmem ama notlardan da gördüğünüz kadarıyla adil davranmaya çalıştık.

Bedavadan bir kamyon da promosyonu. Kamyonsuz 30.000 lira. Her iki ırk için de aynı. Dikkat, ilk üretilecek binanız.
OUTPOST (S) / CLAN HALL (E): Yaya savaşçılarınızı üretebilirsiniz. Belli bir teknoloji seviyesinden sonra da kule nöbetçilerinizi. Önem sırasında ikinci. Bir de mühendis (mekanik) üretebiliyorsunuz ki mühendisimiz de binalarımızı tamir etmeye yarıyor. Eğer "clann hall"de research ederseniz alev makinası kullanan "pyromaniac"larınız olabilecektir.
MACHINE SHOP (S) / BLACKSMITH (E): Motorize ekipleri üretir. Yayalardan daha hızlı oldukları için önemsenmeliler. Blacksmith ile petrol çıkartacak "oil derreck " üretmemiz gerekiyor ki dönsün bu değirmen. "Bike&sidecar" ve "dire wolf" hızlılar ama saldırıları zayıf!
REPAIR BAY (S) / BEAST ENCLOSURE (E): Eee, tabi savaşta kaybettiklerimiz de olacak, zarar görenler de. Repair bay ile motorize ekiplerimizi burada tamir edebiliriz. Beast Enclosure ile çeşitli böcekler yaratıyoruz. Akrep ilk görevlerde yayaları öldürmek için oldukça etkili örneğin.
Ve bazı birimler ve araçlar:
"Anaconda" CLASS TANK (S) / MISSILE CRAB (E): Büyük bir tank, diğeri küçük bir ev boyutunda. Verebilecekleri zararı siz düşünün.
BARRAGE CRAFT (S) / WAR MASTODON (E): İyi bir missile launcher ile donanmıştır. War Mastodon ise bikini problemi olan koskoca bir file benziyor ama üstünde bu espriyi yapanlar için otomatik bir silah taşıyor. War Mostodon büyütebilemek! için blacksmith'inizi upgrade etmelisiniz.
AUTOCANNON TANK (S) / BOMBARDIER BEETLE (E): Üzerinde dönebilen bir silah taşıyor, gerçi biraz yavaş ama bunun pek zararı yok. Bu böcekten daha zararlısı az bulunur.
4x4 PICKUP (S) / PIT ve GIANT SCORPION (E): Hızla dolaşabileceğiniz

ve adamlarınızı toplayabileceğiniz bir araç. Dev gibi bir akrep. Zarar verebilitesi yüksek asit saçıyor etrafa.
Evolved'lar için Alchemy Hall denilen bina ile de binalarınızı ve teknolojini geliştirebiliyorsunuz (önce alchemy hall'e klikleyin sonra da uprade etmek istediğiniz binaya...). Teknolojiyi arttırmak için "clann hall"de de research yapın. Böylece binalarınızı korumak için bayağı yararlı olan kuleler inşaa edebiliyorsunuz.
Gelelim teker teker görev isimlerine ve bunlardan bazıları hakkındaki

yorumlara:

Survivor (Evolved) Görevleri:

1.Introductory Mission: Her ilk görev gibi haritadaki düşmanları bul ve yok et.

2.Build An Outpost (Repel Them, Repel Them!): Oyunun binalarına ve birimlerine alışma görevi. Küçük köyümüz saldırı altında. Ya istiklal ya ölüm. Evolved'lar hemen güneydeki petrolü çıkarmaya başlasınlar. Bir kaç adamlada kuyumuzu koruyalım. En az iki "power station" yaparak güç kazanma hızımızı çoğaltalım. Tüfekli adam yetiştirmek en iyi strateji olacak. Scorpion için de hızlı davranın. 7 silahlı adamla düşmanın kulesini yok ettikten sonra güneybatıdaki kuyularını ve iki kamyonlarını yok edin. Aslında oldukça kolay bir bölüm. Hızla adam üretin yeter.

3.Withstand the Raiding Party (Bubblin' Crude): Köyümüz o kadar küçük değil artık. Bir power staion'um bile var. Ama saldırıyorlar dikkat. da güney-deki girişe yerleştirin. Kuzeydoğudan ufak saldırılar olduğunu farketmişsinizdir, önlem alın o zaman. Saldırılardan korunurken nehirin doğusuna doğru giderek bulacağınız düşman binalarına saldırın. Daha da güçlenince kimse sizi esas kamplarına saldırmaktan alıkoyamaz.

6.Exterminate the Village (Seige): Pek bir şey söyleyemeyeceğim. Kendi başınızın çaresine bakın.

7. Protect the Convoy (Release the Prisoners): Protect the Convoy için... Bu görevin anahtarı hızlı olmakta. Savaş alanının doğu ucuna doğru hızla giderek konuçlanın bir kere. İlk biriminiz doğu base'ine erişir erişmez ATV üretmeye başlayın. Ve saldırı altındaki konvoyunuza yardıma gidin. Oldukça sert geçen savaşta bir mutant sizinkilere süpriz bir saldırı yapınca 8'den az olmamak kaydıyla tüm ATV'lerinizle saldırın. Kolay gelsin.

8. Back to the Beach (Smash the Convoy): Back to the Beach, zorlaşan görevlere iyi bir örnek. Hızla kuyu kazıcınızı yaptıktan sonra Machine Shop yaparak 2 power station inşaa edin. Kuyunuzun kuzeybatısına bir grup adam yerleştirin. Diğer adamlarınız outpost'unuzun batısında bekleyebilirler. Hemen teknoloji upgrade'I icin laboratuar kurun ve binalarınızı upgrade

edin. Tüm bunları yaparken rahat rahat dolaşabileceğinizi düşünmüyorsunuz herhalde. Saldırılara dayanabilmek için yeterli sayıda adamınızı hep hazırda tutun. Outpost'unuz geliştikçe kuyunuzu missile battery'leri ile korumayı sürdürebilirsiniz. Kuyularınızdan biri tükenmeye başlayınca kuzeydekinin daha kuzeyindeki yada güneybatıdaki kuyuları keşfedin ve seçiminizi yapın. Gücünüz kuvvetiniz yerinde pek iken düşmanın en doğudaki kuyusu ilk hedefiniz olsun.

9. Rescue the General (Fight For Territory): Generali kurtaralım bakalım: Önce savaş alanının kuzeybatısındaki ve kuzeydoğusundaki özel kamyonları ve 1000 credit'I bulalım. Güçlerinizi bir yerde topladıktan sonra özel kamyonu fil'in üzerine gönderin. Bire birde kamyonunuzun kazanması gerekiyor. Daha sonra özel kamyonu köprüden geçirerek o alanı korumaya çalışın.

Burada ufak tefek birliklerden fazla birşey olmadığından işiniz pek zor olmayacak. 6 infiltrator'ünüzü köprüden geçirip kuyuyu ve diğer zayıf binayı ele geçirebilirsiniz. Bu arada da "vehicle yard" ve "tech center" yaptığınızı varsayıyorum. Güneybatıdan geleek saldırılara özel tankınızla da karşı koyabilirsiniz artık. Yalnız kamyonunuzu bir sıra ATV'lerle koruyun derim. Credit kazandıkça ATV'leri tanklarla değiştirin. Yeteri kadar tank, ATV ve özel tankınızla saldırdınız mı kimse elinizden kurtulamaz. Bu bölümün sabrın sonu selamettir diye fısıldadığını duyar gibi oldum oynarken!

10. Occupational Force (It's the End of the World!): Zor bölümlerden birisi de Occupational Force görevi. Başladığınız yerin biraz kuzeydoğusuna base'inizi kurabilirsiniz. Burası iki petrol kuyusunun tam ortasına geliyor. Kuzeyinizdeki krtik bölgeyi de rahatlıkla koruyabileceksiniz. Her iki kuyu için en az iki kamyon olmak koşulu ile credit toplarken kuzey hattına da bir savunma bölgesi oluşturun. Outpost'u geliştirmeyi

4. Rescue the Scout (Raid the Fort): Düştük yollara. En az iki tankımız kalacak şekilde kurtarmalıyız şu "scout"'u.

5. Toll Gate (Ambush!): Toll Gate için ayrıntılı bilgi verelim: Görev başlar başlamaz her şeyinizi batıya götürün. Ve körfezin en yukarısına çıkın. Hemen doğudaki kuyuyu kullanın, adamlarınızı

ihmal etmeyelim ki kuleler kurabilelim. Kuzeydeki o kritik noktaya "missile battery"ler yerleştirerek savunma gücümüzü arttırabiliriz. Kuyularınızın tükendiği farkedeceksiniz. Nehirin üzerinden doğuya ve kuzeye doğru ilerlemeniz gerekecek. Düşman binalarına ve kuyularına ATV'lerle düzenli olarak saldırarak görevi başarmaya çalışabiliriz.

Geriye kalan son beş bölüm için iş size kalmış. Biraz da genel bir KKND stratejisinden bahsedelim:

●Ne kadar petrol o kadar güç. Eğer power station'unuz ile kuyularınızın arasındaki mesafe fazlaysa, zamana ihtiyacınız olacağından iki kamyon çalıştırabilirsiniz. Birçok görevde iki kuyu bile yeterli olmayacaktır. Her an gözünüz haritad petrol arasın.

●Adamlarınızı gruplar şeklinde kullanmak düşündüğünüzden çok daha

etkili olacaktır. Hızlarına göre çeşitli gruplar kurarak ve çeşitli maevralarla düşmanı sarabilir ve daha fazla zarar verebilirsiniz.

●Petrol bizim için ne kadar önemliyse düşmanımızın da can damarlarından bir tanesi olan petrol ile bağlantılarını koparmak ilk hedefimiz olmalı.

●Her haritada düşmanın defansını yıkabileceğiniz zayıf bir nokta var. Orasını biran önce keşfetmeye bakın.

●Gizli ve güçlü silahları da düşmanlarınızdan önce bulmaya çalışın. Gücünüz bonus olarak artacaktır, bu silahlarla.

●Kimi zaman kamyonunuzla yada akrebinizle yayaları ezmek de akıllıca olabilir.

●Üreteceğiniz birimler için bir kaç kez kliklerseniz birden fazla üretmeye başlıyorsunuz. Credit'iniz varsa problem yok.

●Tabi düşman da ilk olarak kuyularınıza saldırabilir. Canımız gibi koruyalım kamyonlarımızı.

●Görev demonuzu anlamadıysanız Options menüsünen kısa bir Brifing ile yapmanız gerekenleri anlayabilirsiniz.

●Düşman saldırılarını zararsız atlatabilmenin en güzel yolu, saldırı sırasında izledikleri yol üzerine iki kule kurmak ve aralarına da savaşan birimlerimizi çizgi halinde dizmektir. Bu ölüm hattınızı binalarınızın bulunduğu alandan yaklaşık 6 kamyon uzaklığına

koyarsanız bu mesafeye koyacağınız araçlarla hattınızı gittikçe sağlamlaştırabilirsiniz. Bir iki mühendis (mekanik) de elimizin altında bulunsun ki zarar gören kulelerimizi koruyabilelim. Görevin ilk bölümlerinde defans oldukça önemlidir unutmayın.

●Evolved'lar, Giant Beetle'larınızı sevin. Bir iki tanesi ile çok işler başarabilirsiniz. War Mastodon'larınızı gruplar halinde kullanın.

●Bir görevde hep aynı taktiği uyguladığından bir iki başarısız denemeden sonra görevi tamamlamanız içten bile değil. Haritayı da başarısız denemelerinizde öğrenmiş oluyorsunuz ve işiniz oldukça kolaylaşıyor. Hep aynı yerden saldırdıklarından buraları korumaya başlıyorsunuz. Bu arada güçlenerek bir orduya sahip oluyorsunuz. Saldırıya hazırsınız demektir. Saldırmadan önce save etme akıllılığını göstereceğinizi sanıyorum. ●Mac diyor ki: "koru-üret-tamir-saldır". KKND yani KÜTS. İşte size formül!

Şimdi de oyunun teknik özelliklerine bir bakış atalım:

Grafikler: SVGA grafikler hiç fena değil. Tabi VGA da oynanabiliyor. Warcraft2 kadar yakından değil ama Red Alert'ten daha ayrıntılı görebiliyoruz haritayı. Çöken binaları seyretmek de bayağı zevkli oluyor doğrusu. Clan hall'de research yaparak elde ettiğimiz haritanın görüntüsü ve kullanışlılığı konusunda şüpherlerim var yalnız.

Ara Birim&Oynanabilirlik: Birimlerinizi hareket ettirmekte, gruplandırmada veya tek tek komut vermede pek bir problem yok. Birim üretebilmek için gerekli binaya kadar gidip üzerine kliklemenizin gerekmemesi bence iyi. Kamyon üretebilmek için power station kurmak gerekmesi yer problemi doğuruyor. Burda bir eksiklik var. Bazen birimlerin yaklaşan düşmana saldırmaması da canımı sıkıyordu doğrusu.

Ses: Diğer örnekleri gibi KKND'de de ses efektleri oldukça "cool". Savaş sırasında falan sesler fena değil işte. Bilmiyorum ama ben bu tür oyunlarda o kadar da önemsemiyorum galiba ses efektlerini. Minimum bir standarttan

daha kötü olmasın yeter.

Zeka&Zorluk: İşte bu tür oyunların en önemli özelliği. Zorluk ve zeka.Ve maalesef KKND bu konuda pek yeterli değil. Bir görevi birden fazla oynamaya başlayınca çok kısa bir sürede görevin herşeyini çözüyorsunuz ve görevi tamamlamak çok kolaylaşıyor. Ayrıca bilgisayar o kadar da zeki değil. Survivor'larla oynamak biraz daha zor ve çekici olabilir. Keşke zorluk dereesi ayarlanabilir olsaydı da verdiğimiz paraya değecek kadar patlatsaydık kafamızı ve gözlerimiz.

Multiplayer olarak 6 kişiye kadar oynayabiliyor olmamız bir şekilde beni hiç ilgilendirmiyor. İlgilenenler için multiplayer seçeneği ile 10 görevin sizi beklediğini ekleyebilirim.

Toplamda KKND bir kenara atılacak bir oyun değilken kesinkes oynanması gereken bir oyun da değil. Warcraft'I, C&C'I ve Red Alert'I duymuş olup da stratejiyi merak edenler için iyi bir başlangıç oyunu olabilir diye düşünüyorum. Ama türünün bu oyunlarını çoktan halletmiş olanlar KKND'nin yanından bile geçmesinler. Ne demiştik canımın sıkkınlığına yakışır bir sonla ve tonla biterecektim yazımı. O zaman: "Bitti işte." ⊠Mert Topçu

FİRMA: ELECTRONIC ARTS
TÜR: REAL-TIME STRATEJI
SİSTEM: PENTIUM 75, 16 MB RAM, 1 CD 50 MB HARDISK
GENEL: %91

BROS COMPUTER

PC'DE 1 NUMARA

GÜNDOĞUMU CAD. DEMİRÖZ İŞHANI 8/1
TEL:0216 391 54 03
FAX:0216 391 54 04 ÜSKÜDAR - İSTANBUL

TOPTAN VE PARAKENDE CD - DİSKET OYUNLARI

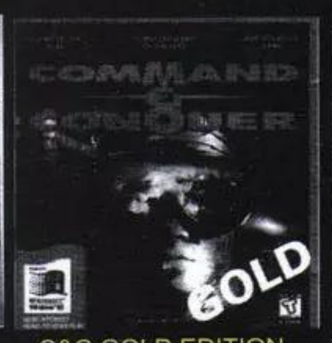
TÜRKİYE'NİN HER İLİNE KARGO İLE 1 GÜNDE ULAŞTIRILIR

MK3,FIFA,NBA,SF2TURBO VE DIGER
OYUNLARI RAHAT OYNAMAK ICIN 4-6-8 BUTONLU
ANALOG,DIGITAL SAITEK JOYSTICK VE JOYPADLAR

FAX-MODEM INTERNET UPGRADE SCANNER TAMİR CD ROM

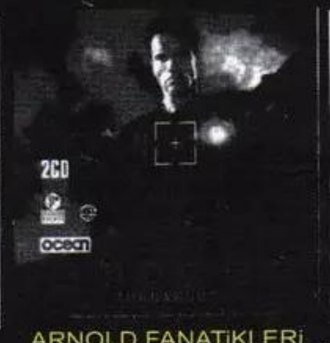
NEED FOR SPEED 2 GELDİ ...!

SLAM'N JAM
SUPER GRAFIKLER !
SUPER SMACLAR
ALLEY UP LAR
ARCADE BASKETBOL



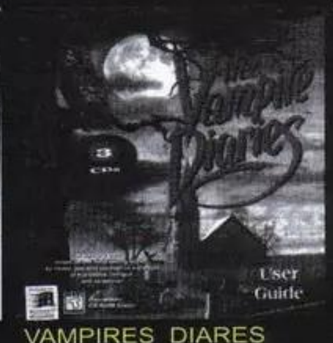
C&C GOLD EDITION
WIN95 ICIN YENI
GELISTIRILMIS GRAFIK
VE GOREVLER
LIVE HEAD TO HEAD!

POWER F1
super oynanabilirlik..
OPSIONEL
ARCADE-STRATEJI
this game is very FAST!



ARNOLD FANATiKLERi
arcade action TARZI
KACIRILMAYACAK
BiR OYUN.....!!
LET'S ROCK..!!!!

BANZAI BUG..!!
3 boyutlu super grafikler
EGLENCE,SHOT EM,
orumcekler,bocekler

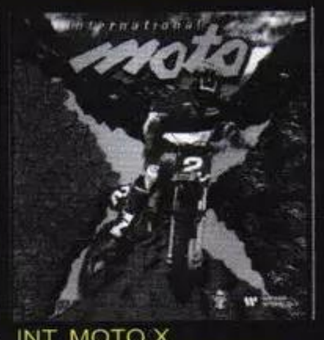


VAMPIRES DIARES
3 CD Digital grafikli
KORKU ADVENTURE
tir..tir...tir
yusf..yusf...trrs..trrrs

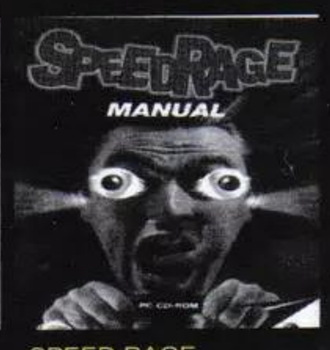
TUNNEL B1
tuzaklarla dolu tunellerde
KIYASIYA SAVAS
super silahlar..heyecan!
3 BOYUTLU!!

SEGA RALLY champions
Sega dan PC'cilere
SUPER KIYAK..!!
HIZLI,KALITELI
SUPER RALLY OYUNU!

KRUSH KILL&DESTROY
Bize gore senenin en iyi
strateji OYUNLARINDAN!
24 BIT SVGA GRAFIK
better than RED ALERT!

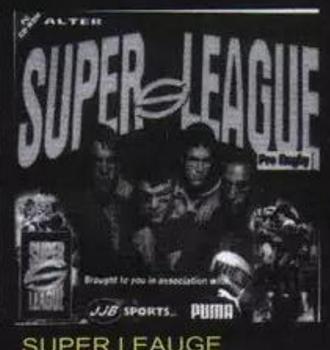


INT. MOTO X
3boyutlu MOTOCROSS
P120 VE UZERI
CONFIGIRASYON ister



SPEED RAGE
Tekne ve buggy
YARISLARI
3BOYUTLU GRAFIKLER

TEAM F1
Formula 1 HEYECANI
BU OYUNLA YASANIR!!
SUPER GRAFIKLER..
SUPER DETAY.....



SUPER LEAUGE
RUGBY SPORU
KIRAN KIRANA
MUSABAKALAR...
Esprili grafikler.....

CD OYUN FIATLARINI SORUNUZ

ARTIK RASTGELE CD ALMAK YOK..!!
ISTE YENI GELEN CD OYUNLARI VE ACIKLAMALARI...

(ASAGIDAKi OYUNLARIN HEPSi ELiMiZDE MEVCUTTUR)
STOKLAR SINIRLIDIR,BiTMEDEN AYIRTIN

* TEST DRIVE OFF ROAD :4X4 JEEP YARISLARI,SUPER GRAFIKLER! BEKLEDIGIMIZE DEGDi
* THEME HOSPITAL :HASTAHANE KURUN,DONATIN,HASTALARI IYLESTIRIP PARA KAZANIN..!
* M.D.K (Murder Death Kill) :OLAY YARATACAK SENENIN EN IYI OYUNLARINDAN BiRi,SUPER ARCADE
* IMPERIUM GALACTICA :STRATEJI SEVERLERIN DORT GOZLE BEKLEDIGI OYUN NIHAYET GELDi..!
* SAMURAi SPRINT :ARTIK STREET FIGHTER2 GiBi BiR OYUN GELMEZ DiYENLER COK YANILDINIZ
* FOOTBALL MASTERS 97 :NiHAYET CD'DE ADAM GiBi BiR FUTBOL MENEJERLiGI GELDi.
* ARK OF TIME :STRATEJi OYUNLARI USTASI KOEi FiRMASINDAN MUTHIS BIR ADVENTURE!
* INDEPENDENCE DAY :KENDiNiZi FiLMiNiNiN iCiNDE GiBi HiSSEDECEKSiNiZ,JETLER,UFOLAR..!!
* OBSIDIAN :6 CD'LiK MUHTESEM DiGiTiZE GRAFiKLi ADVENTURE...!
* STAR COMMAND REVUL. :C&C VE WARCRAFT2'DEN DAHA KONTROLLU UNiTELER...STRATEJi
* INCRIDIBLE HULK :DEV ADAM HULK'UN SUPER MACERALARI,TOMB RAIDER'I YAPANLARDAN!
* CHESS WARS :2 CD'LiK SUPER STARANC OYUNU,SAVAS SAHNELERi DiGiTAL GORUNTULU
* FALLEN HAVEN :HEM C&C TARZI HEMDE TURNTABANLI STRATEJI SEVERLER KACIRMASIN..!
* MEGA MAN X3 :BOL BOL CiZGi FiLMiNDEN SAHNELERLE SUPER PLATFORM SAVAS OYUNU!
* The Time Warp Of Dr Brain :TAM 600 TANE PUZZLE BULMACA iLE MUHTESEM ZEKA OYUNU KARSINIZDA..
* MARBLE DROP :BiLYALAR,DELiRTEN MEKANiZMALAR,BORULAR..SUPER ZEKA OYUNU
* SETTLERS 2 MISION CD :SUPER STRATEJI OYUNU SETTLERS 2 iCiN YENi GOREVLER!
* We All NEED EXTRA SPEED :NEED FOR SPEED iCiN YUZLERCE YENi YOL VE ARABA RESiMLERi,EDiTORLER
* UNLEASHED ARSENAL :DiABLO iCiN YENi KARAKTERLERiN OLDUGU DATA CD'Si
* Red Alert "Counter Strike" :RED ALERT OYUNU OLANLAR iCiN YENi VE HEYECANLI 16 YENi GOREV..!
* ULTIMATE SOCCER MAN2 :FUTBOL MENEJERLIGI HASTALARI iCiN ARANILAN KAN BULUNMUSTUR! CD'DE

BEST SELLER

HARDLINE
NEVERHOOD
NHL 97
BROKEN SWORD
NEED FOR SPEED SE
F22 LIGHTING 2
PANZER DRAGON
FLYING CORPS
FINAL FOUR 97
CONQUER AD 1086
DIE HARD 1-2-3
DRAGON HEART
RISK
HUNTER HUNTED
AREA 51
BALDIES

20.000 OYUNLUK ARSIV

YENİ DİSKET OYUNLARI

*CD YE KAYIT
DISKET BASI 10.000 TL
*BOS CD 1.000.000 TL
*1 CD 450 DISKET ALIR

1-Bizden liste isteyin,GONDERELIM
2-ISTEDiGiNiZ OYUNLARI SECIN
3-BiZE BiLDiRiN
4-CD YE CEKIP SIZE GONDERELIM

GENDER -WARS-

Merhaba okuyucu. Ve yine, yine... Bugün okuyacağınız oyun Gender Wars. GW, izometrik bir "real-time strategy". Command & Conquer serisinden çok Syndicate benziyor. Konusu ise kadın, erkek savaşı; (tabi ki bu uzun bir geyik doğurur) bu konu bana biraz tanıdık geliyor. Küçüklüğümüzden beri yaptığımız bu değil miydi, öğretmenler bizi kızlar, oğlanlar diye ayırmamış mıydı? Halen yetişkinler kendi aralarında savaşmıyorlar mı? Tabi ki bu savaş fiziksel savaşa döndüğünde erkeklerin nasıl kadınsız yaşayacağı gündeme geliyor. Neyse, geyik rüzgarları bizi daha fazla uzağa sürüklemeden oyuna dönelim. Dünyadaki bütün mezhepler birbirine savaş açmışken bunlar yetmezmiş gibi, bir de kadınlarla erkekler savaşa başlarlar. Oyunda erkekler bira bağımlısı salaklar iken, kadınlar ise aptallıkları ile neşemize neşe katıyorlar (ay ne kadar espritüelim). Size tek söyleyeceğim; kız arkadaşınız sizi terk mi tetti, anneniz size kan mı kusturuyor. Hemen kapın CD'yi, alın elinize mouse'ınızı ve patlatma terapisine hazır olun! (Total Knockout!)

Demo'dan sonra ana menu, **New Game** ile cinsiyetinizi seçersiniz, erkek veya kadın (Engin abla'nın hangisini seçiyor acaba!). Uzun lâfın kısası buradan oyuna başlarsınız!

Restore game: Load eder.

Credits: Kredi verir (Bugün de çok espri yapıyorum, canım) **Exit to Dos:** Şimdi bu konuda anlamadığım bişey...(neyse)

Eee, çocuk menu;

Options: Oraya, buraya çıkma. Zorluk, grafik, ses kontrol. (Bir,ki; bir,ki) Load, Save etme.

Briefing'i önce bilgisayar, eğer backgrounda girerseniz, kumandanınız verir. Görevler primary ve secondary görevlerden oluşuyor. Training'de adamlarınızı ayarladığınız kadar çalıştırırsınız, özellikleri gelişir. Kanaatimce iyi, tavsiye ederim.

Acc.: Accuracy, adam attı mı isabet ettiriyor mu. (aslında adamı siz yönetiyorsanız, pek bir etkisi yok)

Int.: Intelligence, adam akıllı mı, her saldıranın ya da her gözüne kestirdiği manitanın peşinden mi gidiyor (yazı amacından sapmaya başladı).

Rct.: Reaction, adam (ya da her neyse) kendisine saldırandan aşağı kalmamak için, ne kadar çabuk girişiyor.

Agg.: Aggression, her düşmana Allah ne verdiyse giriyor mu, her kaçan düşmanın peşinden mi gidiyor, ya da sevdiği kızın adını koluna kazıyacak kadar fanatik mi. Int. ile alâkalı)

Squad select: Her grupta en az bir tane leader olması gerek (erkeklerde siyah, kadınlarda mavi) grubun diğer üyeleri istediğiniz rank'den seçebilirsiniz. İster 3 tane acemi, ister 3 tane baba adam. Ama eğer bütün adamlarınız en iyilerden oluşursa acemiler ilerleyemez. Savaşta kadınlar yer altına çekilmiş, erkekler yukarıda bağımsızlıklarını ilân etmişler. İki cinsiyetle de oynamak zor. Burda bi de **equipment** menusü var. Buradan silahlarları inceler, askerinizin koşan resminin (nası oluyo abi) sol altındaki sayı -taşıma gücü olur- elverdiğince silah alırsınız. Lazer çok güçlü ama **Grenade Launcher** benim favorim. (Total Destruction!..)

İleriki bölümlerde special weapons çıkar. Benim geldiğim yerde **Sentry Guns** çıktı. 6 tane "Z" özentisi silah verir, oraya buraya dikersiniz o da oradan her geçen düşmana hesap sorar. Unutmayın **Heavy Pulse'**lar sınırsız kurşunludur, enrjiye dayalı olanları bitirmeye korkmayın. Ha, unutmadan şunları da söyleyeyim;

- Oyunda küçük rank'liler yüksek rank'lilerin peşinden gidiyor. Yani siz leader'ı yönettiğinizde hepsini yönetmiş olursunuz. Ama azgın herifler sizden habersiz oraya buraya dalmaya başlayınca insan kızıyor, canım.
- Şehirler çok büyük ve aradığınız yeri bulmak çok uzun sürüyor. Ama yinede çok eğlenceli.
- Asansör veya lifter her neyse, bindiğinizde veya çağırmak istediğinizde yanına kadar gidip, pointerı üstüne getirip, yukarı,aşağı işareti çıktığında mouse a basmalısınız. Bişey almak için de yine iyice dibine girip pointerla almak lâzım.
- Savaş ekranında adam(kadın)ın rank'ının üstündeki oynanabilen ayarlar adam(kadın) (artık asker diyecem)'ın kalkan ve silah gücü ayarlarıdır, bazı silahlar enerji ister (plasma, lazer). Kalkanınız bitmeye başklarsa silahın enerjisini yukarıdaki göstergeye (kalkana) ekleyebilirsiniz. En üstte ise askerin kendi enerjisi vardır. Bunların altında Weapons; silah seçimi, onun altında Items; elinizdeki aletler. Her adam (elim alışmış) en fazla 6 şey alabilir. Bunların arasında bi yerde, Squad menüsü var. Burdan kontrol etmediğiniz diğer üç adamı seçebilirsiniz. Unutmayın askerler birbirlerini hiyerarşik sıraya göre takip ederler (2). En alta Comms; M ile görevinizi gözden geçirip, ne kadarını tamamladığınızı görür veya Retry ile oyun menüsüne geçersiniz. B ise yanınıza bir uydu tipli birşey yollar. Bu, düşmanlar tarafından kuşatıldığınızda ortalığı bir güzel temizler (siz de dahil!). **Stasis gun** hakkında söylemek istediğim bişey var; genelde siz birine attığınızda kolay kolay vuramıyorsunuz, bırakın bilgisayar tarafından yönetilen adamlarız kurbanı vursun, siz de onun dibine girip (her zaman olduğu gibi) adamın üstüne basın (pointerla!) o peşinizden gelecektir. Sonra onu geldiğiniz asansöre götürün, kurbanı capture etmiş olursunuz. Son olarak, oynadığınız bölümü bitirmek için

geldiğiniz asansörden geri dönmeniz lâzım. Kısaca özetlemek gerekirse; bir kere her bi haltı pointarla yapıyorsunuz, oyunu "temiz oynamak zorunda değilsiniz, bırakın ortalık kanla sulansın. Hoşunuza gitmeyen herşeyi patlatın, yokedin, serbestsiniz. Bölümlerin çok uzun olduğunu söylemiştim di mi. Katliam yapacağınız yeri bulmak için briefing'de size gösterilen işaretleri ve isimleri unutmayın, her binanın üstünde bir yazı var, buradan anlayabilirsiniz. Oyunda leader'ları ölürmek zor. Neden mi ?

Çünkü onların kalkanı var. Bir asansöre leader olarak bindiğinizde, teker teker diğer adamları indirmeye çalışmayın, onlar akıllıdır kendileri gelebilir. Zaten oyunda bölümler zorlaştıkça, kontrol bilgisayarın eline geçiyor. Siz bayılttığınız dişileri (klâs laf) asansöre sürüklerken, üç adamın birdenbire ortadan kaybolduğunu farkettiğinizde ve squad menüsünde onların öldüğününü görmeniz hiç de hoş olmuyur (sizsiz bir hiçler). Gardrop gibi aletler gördüğünüzde hemen tepesindeki kameraları yok edin. Onların içinden adamlar (dişi de olabilir) teleport'lanarak size saldırır, siz ne kadar öldürürseniz öldürün (bu lâfı sevdim) etraftaki kameraları yok etmedikçe onlar çıkmaya devam eder. Etraftaki diyorum, çünkü yakındaki başka bir kamera sizi gördüğünde yanınızdaki gardroptan asker çıkabilir (adam dememek için son çabalar). Bu yazıyı yazarken en azından bir bölüm açıklamak isterdim, ama anlatılacak fazla bişey yok. Asansöre bin, ateş et, öldür, binayı bul, istenileni yap, kaç, asansöre geri dön (bu bana tanıdık geldi). Oyun bayağı güzel, insanın kötü tarafını ortaya çıkarıyor, kadınların bir hırs için, erkeklrin ise bira için kendilerini mahfetmeleri nasıl desem, gerçek dışı (gerçek hayatta yapamadıklarımızı yapmak istemez miyiz zaten?) Sivillerin bağırması çok HOŞşş... Özellikle erkek sivillerin. -Nooo!- Artık Kamer'deki abilerimin neden birbirine girdiklerini anlıyorum (gâvurların dry spell dedikleri bu olmalı).

Oyun iyi, fena değil, hatta hiç fena değil. Ama insanı erkranın önünde çakılı tutmuyor. Zaten bir bölüm bir buçuk saat sürdüğünden ve de ekşın save'i olmadığından, (dilimizin çaylakları) insan bir bölü bitirdiğinde save edip hemen bilgisayarın başından kalkıyor (o stresi atmak uzun zaman alıyor). Kötü dedim de aklıma geldi, biliyorsunuz Star Wars üçlemesi yeniden sinemaya aktarıldı (Evil anlamında kötü). Son olarak Monkey Island 3 gelsin artık (yazı, istekler köşesine döndü). Şubat ayındaki fiyasko yazımdan sonra, bunu daha iyi yazmaya çalıştım. Açıklamak gerekirse; insanlar zor durumlara düştüklerinde yaratıcı olurlar; meselâ Dostoyevski, Kurt Cobain (5 Nisanı unutmayın) yada Quentin Tarantino.

Ve ayrıca bundan dolayı para içinde büyümüş olan popçuların adam gibi müzik yapabileceğine inanmıyorum. Ancient God'lar beni affetsin, Şubat yazımda yanlış Takhisis yazmışım. (fiyasko, dedim ya) Daggerfall'u sevin, alın, oynayın. Tarih tekerrürden ibaret, Doom geldi, bilgisayarları 4MB yaptık. Hexen geldi 8MB yaptık. Şimdi de Daggerfall 16MB yaptıracak.

Unutmadan, bu yazıda bana yardım eden listesi; Patron 1200, Ali küçükVedder, Onur maneviyaten, Paladine greater god. Nerdesin Muder abi, 3 aydan beri seni arıyoruru, artık rüyalarıma girmeye başladın, Sherlock Holmes yüzünden vicdan azabı duymaya başladım! "Gelecek aya kadar esenkalın, başınıza yağmur değil sevgi yağsın..." -Copyright by TRT or Ayça Şen- (bahar geldi!)

⊠Baybars "I, dreamer"

Bir gün ölümün kendisi ölürse ne olur hiç düşündünüz mü? Azrail o günkü işine hazirlansa, çiksa evinden, rahat rahat, işini yapmak üzere.Ama saçma ve beklenmedik birşey olsa ve kendisi insanlara dağıttığı sonla karşılaşsa! Gerçekte olamayacak bu durum, ben ve bana benzeyen ikon adventure meraklılarinin karşısına Psygnosis'in güzel bir oyunu olarak çıkıyor.

Natural selection saw to it that professional heroes who at a crucial moment tended to ask themselves questions like "What is my purpose in life?" very quickly lacked both (Terry Pratchett, Interesting Times)

Discworld'ü oynarken gerçekten ne kadar uzun zamandir böyle bir adventure'la uğraşmadığımı düşündüm...Epey olmuş. Konusu, esprileri ve oynanışı ile gerçekten çok iyi düşünülmüş, güzel bir oyun olan Discworld bende oluşan bu adventure susuzluğunu giderdi. Oyunu bitirirken o kadar eğlendim ki anlatamam. Size de tavsiyem benim tam çözüm yazımdan oynamak yerine, kendi kendinize bitirmeye çalismaniz ve çok takıldığınız yerlerde bakmanız yazıya. İnanın buna pişman olmayacaksınız.

Eveeet... Oyun Discworld 1'i oynayanların bildiği bir yerden meşhur rahat insan, komik şapkalı Wizard amcaların merkezi olan universite de başlıyor. Durum ise gerçekten garip. Ölen hiç kimse gerçekten ölemiyor. Bunun sebebi de ne yazık ki yol açtığımız bir aksilikle biz olmuşuz! Demo'da bu sahne yeterince ayrıntısı ile zaten anlatılıyor. Azrail efendinin ölmesi ile insanlar adam gibi cennete cehenneme gidemediklerinden arada bir yerlerde sıkışıp kalıyorlar ve bu da garip bir duruma yol açmakta; yürüyen konuşan ama ölü olan insanlar. Wizard amcalar tabii ki olayı bizim başımıza atıyorlar ve yavaş yavaş olayı çözümlemeye başlıyoruz.

Rincewind could scream for mercy in nineteen languages, and just scream in another forty-four. (Terry Pratchett, Interesting Times)

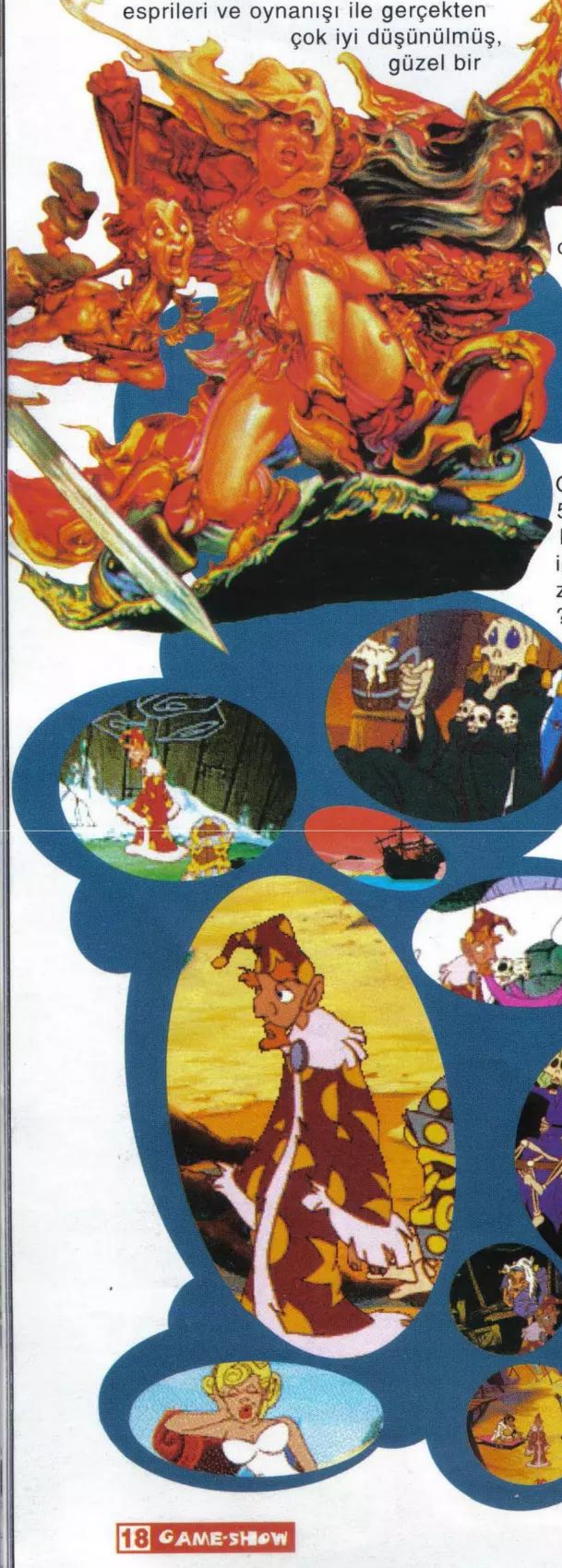
High energy facility 'ye gidin. Magnet,testtube ve bellows'u alın,sonra üniversite bahçesine gidin ve magnet'i burada kullanın,şimdi üniversite'den çıkın ve ekranın ortasında bir yerlerde görünen shop 'a gidin. Buradaki kadınla konuşun, ona mumları sorun, size bir takım malzemeler hakkında konferans çekecek, oyunu eğer dikkatli oynuyorsanız neden bahsettigini iyi dinleyin ama eğer benim çözümümden adım adım gidip bitirmeye çalışıyorsanız dinlemenize gerek yok, ne uğraşacaksınız canım! Onu klikle bunu klikle git işte!. Neyse bu dükkandan bazı şeyler almanız lazım bunlar: flamingo, incense ve fish. Şimdi plazaya gidin. Mısır satan adamla konuşun. Mısır ikonu belirecek. Bunu da klikleyin. Tekrar haritaya çıkın ve Shades'e gidin. Burasi şehrin belalı bölgesi, tiplere dikkat. Burada sağa gidip dilencilerin bulunduğu yerden Saw ve clay pot'u alın sonra sola dogru ilerleyin ve en soldaki binadan içeri girin. Merdivenlerden inin. Granny Weatherwax'e bakın ve sağdaki knife'ı alın, haritaya çıkıp en soldaki girişten shades'e girin ve Mrs.Cakes'e gelin.

The Battle of Koom Valley is the only one known to history where both sides ambushed each other. (Terry Pratchett, Men At Arms)

"I used to think that "I" was stupid, and then I met philosophers." (Terry Pratchett, Small Gods)

Burada sola ilerleyip Dummy'nin kolunu Saw ile kesin scissors'ı alın, petticoat'u da unutmayın dolabı açmadan önce! Dolaptan da ironing board'u alın ve Mrs.Cakes'le konuşun ama sıra şöyle olmalı: iki kere zopa, bir kere ? ve düşünce ikonu yani mum son olarak da ağız ikonu. Şimdi ona Genie bottle ve ectoplasm hakkında soru sorun ve çıkın buradan. Şimdi sırada fool's guild (ben bir member'ıyım espri yaparken ona gore düşününüz) var. Burada Brick'i ve Hooter'ı alın. Fool kardiş ile konuşun ve onun üstünde brick'i kullanın. Ben burda gülmekten geberdim resmen çünkü, şimdi bir haunted brick'iniz var! Yine bu ekranda ki delikten aşşagi inin ve grate'de bellows'u kullanın ;).

Om began to feel the acute depression that steals over every realist in the presence of an optimist. (Terry Pratchett, Small Gods)

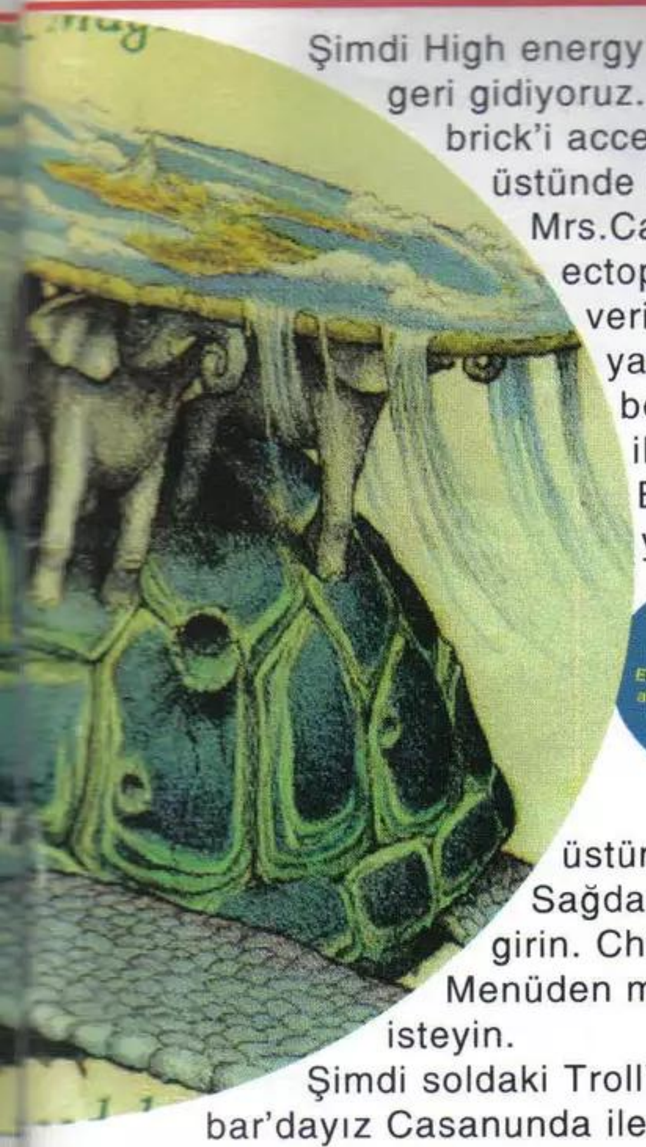


Oyunun kontrolleri basit: 5 ana ikon var ki bunlar insanlarla konuşurken kullanılıyor. Ağız (açılış için uygun olan ikon hep bu), komik zopa (bu da biraz alaycı tavırlar için), ? (ne olduğu belli işte), mum (bir çeşit ipucu ikonu denebilir), el (bye!), tuş fonksiyonu olarak da F1'imiz var. F1 'e bastığınızda karşınıza çıkan menüden eğer subtitle'ları açarsanız konuşmaların text versionlarını açabilirsiniz ki bu gerçekten işe yarıyor. Save-Load işlemleri de burdan yapılıyor. Sağ mouse button'u inceleme yani genel bir Look komutu yerine geçmekte. Eşyaları almak için; onları iki kere sol button ile kliklemeniz gerek ve aldiğiniz eşyaları ya kendiniz taşıya-caksınız ya da luggage' ınıza yani bavulunuza koyacaksı-nız. 1. oyundan hatırlayanlar bu bavulun ayakları oldugunu ve hep yanimizda gezdiğini hatırlayacaklardır.

ACT 1: THE RITE STUFF

Oyuna başladıgımız yer üniversite demiştik.İlk olarak

DISCWORLD 2



Şimdi High energy facilitiy'ye geri gidiyoruz. Burada brick'i accelerator üstünde kullanın. Mrs.Cakes 'e gidip ectoplasm'ı ona verin. Dilencilerin yanına gidin ve botları bottle ile kullanın. Bottle'ı da yeşil koku'nun üstünde kullanın. Sağda ki grimlets'a girin. Chili'yi alın. Menüden mouseburger isteyin.

Many people, meeting Aziraphale for the first time, formed three impressions: that he was English, that he was intelligent, and that he was gayer than a tree full of monkeys on nitrous oxide (Terry Pratchett,

Şimdi soldaki Troll's head bar'dayız Casanunda ile konuşun ve ? işaretini kullanın merdiveni alın.Biraz solda matches var onları da alın. Troll'la konuşun. Burdan ayrılıyoruz. Docks 'a gelin ve knife'ı net üstünde kullanın.

Hammerhead shark'i alın, stuffed fish'i kuşun üstünde kullanın. Stunned bird'u alın ve üniversiteye gelin.

Bahçede beer'i corn üstünde kullanın. Drugged corn'u da rooster üstünde... Şimdi flamingo'yu Dean'in üstünde, Shark'ı Bursar'ın üstünde kullanın, wading bird'de librarian'ın...Solda ki beehives'e gidin ve booklet'i beekeeper üstünde kullanın. Chili powder'i çiçeklerle kullanın, petticoat'u da kendi üzerinizde, matches'la incense'i yakın ve arıların üstünde kullanın.

Simdi hive'i iki kere klikleyerek biraz wax alın. Shop 'a gidip wax'ı kadın'a verin.

Tekrar dilencilerin mekanına gelin ve rooster'ı coffee can ile kullanın, troll pub'a gelin ve ekranı solundaki vampir'in üzerinde bir daha kullanın.

Cemetery'e gidin. Pick'i alın.Sağa ilerleyip içeri girin.Ladder'ı kullanın ve tırmanın. False teeth'i alın. False teeth'i fare'nin üstünde kullanın. Testtube'u fangs ile kullanın ve ACT 1 bu kadar. Bu aldıklarınızı arcchancellor'a verince bu bölüm bitiyor....

"It would seem that you have no useful skill or talent whatsoever," he said. "Have you thought of going into teaching?" -- (Terry Pratchett, Mort)

ACT 2: COME DIE WITH ME

İlk olarak hemen fool's guild'e gidin ve delikten aşşagi inin. Yukarı tırmanıp kazma ile buz alın. Shades'e gidin dead collector'le ? isaretini kullanarak soru sorun.

Mortuary'ye gidin ve mortician'a death certificate hakkında soru sorun. Mirror'ı alın ve bunsen burner üstünde kullanın. Tekrar bench'e koyun. Slab'i kullanın. Dummys hand'i kendi üstunüzde kullanın. Buzu da ayni sekilde kendi üstünüzde kullandıktan sonra dead collector'e gidip certificate'i ona verin.

Şimdi Djelibeybi'ye gidin. Camel park'da adamla konuşun, önce ağız ikonu sonra deve ikoni ile (deve ikonu!). Buradan ayrılın ve Hill'e gidin. Bone idle'ile konuşun, knife'i kullanın onun üstünde, piramid'e doğru yola koyulun. Glue'yu alın. Bandage'ların üstünde scissors'i kullanın. Bandage'i wooden arm üstünde kullandıktan sonra Oasis'e gidin.

Of course, it is very important to be sober when you take an exam. Many worthwhile careers in the street-cleansing, fruit-picking and subway-guitar-playing industries have been founded on a lack of understanding of this simple fact.(Terry Pratchett, Moving Pictures)

Wooden arm'ı rotten arm uzerinde kullanın. Simdi Hollywood'a gidin!

Kostümlerin olduğu odaya gidin. Horse outfit'e bakın, buradaki dwarf'la horse outfit hakkında konuşun. Rotten arm'ı iki kez klikleyin, ring'i dwarf'a verin. Weight'i alın. Posta kutusundan 10'u alın ve weight üstünde kullanın. Piano'nun hemen yanında ki makyaj odasına gidin. Imp trainer'la konuşun Camera'yı alın, ona bir imp alma hakkında soru sorun.

Simdi XXXX land'e gidin. Sticks'e bakın. Point-me-own-bone ile konuşun. Baskets'a bakın. Basket ikonunu kullanarak point ile konuşun. Ankh-morpork a gidin.

Üniversite bahçesine gelin Hoop'ları alın. Dining room'a gelin. Librarian'la konuşun (ne kütüphaneci bea) ve at ikonunu klikleyin. Picnic basket'i food uzerinde kullanın.

Djelibeybi'ye gelin. Dükkana girip poster'i alın. Uri Dejller'a gidin. Onunla konuşup müzik ikonunu kullanın hoops'u ona verin. Candy Rock 'a bakın. Rock seller ile konuşun. Sokaktan yukarı ilerleyip taşlarin oldugu alana gelin. Stake'i alın. Çöldeki Cartwheel'a gidin ve ona müzik hakkında soru sorun.

No enemies had ever taken Ankh-Morpock. Well 'technically' they had, quiteoften: the city welcomed free-spending barbarian invaders, but somehow the puzzled raiders found, after a few days, that they didn't own their horses any more, and within a couple of months they were just another minoritygroup with its own graffiti and food shops.(Terry Pratchett, Eric)

Üniversitenin bahçesine gelin. Stake'i compost heap'in üstünde kullanın. Shades'e gelip

mortuary'e gidin, Casanunda ve Granny Weatherwax'le konuşun. Ona elfler hakkında soru sorun. Docks'a gelin. Weight'i hook ile kullanın. Snow storm novelty'yi alın ve Dijelibeybi'ye gelin. Suffrajester'i taşların olduğu alanın ortasındaki delikte kullanın. İpi alın. Hollywood'a gelin.
İmp'lerin olduğu yere gelin ve boomerang'ı paint'in üstünde kullanın. Sonra boomerang'ı setteki imp'in üstünde kullanın. Sağa doğru ilerleyip troll'un olduğu yere gelin. Ona candy rock'ı verin. Kapıyı açmayı deneyin. Troll'la konuşun. Ondan anahtarı isteyin ve kapıyı açın. Rope'u Troll'un üstünde kullanın. Trailer'a girin. Kızla konuşun. Troll's tooth'u ona verin. XXXX land'e gelin. Sağa ilerleyin ve piknik sepetini anthill'in üstünde kullanın. Kumsala geri gelin. Saw'u ironing board üstünde kullanın. Ironing board'u da surf'un üstünde kullanın. Camera'yı cave paintings ile kullanın. Elven Circle 'a gidin. Camera'yi kendi inventory nize koyun yani luggage'a koymayın. Glue'yu hooter ile kullanın. Hooter'ı da horse costume ile kullanın. Librarian'ı kostümün üstünde kullanın (eheheh güzel sahne). Costume'u yine kendi inventory'nize koyun. Circle'a girin. Costume 'u giyin. Camera'yı elven queen'in üstünde kullanın. Üniversiteye dönüp high energy facilityde sepeti Hex ile kullanın. Wire bits'i pyramid plan'ın üstünde kullanın. Honey'yi hex ile kullanın. Pyramid'i de hex ile! Skagg ile konuşup universe icon'unu alın. Ona cevabı verin. Şimdi Hollywood'a gidip dibbler'a band'i, jingle'i, novelty ve babe 'i(!) verin.
Makyaj odasına gelin. elven queen resimlerini makjajcı kıza verin. Dibbler'la bir kez daha konuşun ve shades'e dönün. Burası çok komik, en soldaki kapiya gidin ve dead certificate'i kullanın. Merdivenlerden çikin ve koyunla konuşun(!) ona mağara resimlerini verin. Şimdi reel'i alın ve mekanizma üstünde kullanın. Son olarak elven queen filmini bu makinaya takinca bu act de bitmiş oluyor.....

"The thing is that Mr. Dibbler can even sell sausages to people who have bought them off him "before"." Now "that's" marketing (Terry Pratchett, Moving Pictures)

TERRY PRATCHETT BIBLIOGRAPHY

1. The Discworld Series
The Colour of Magic 1985
The Light Fantastic 1986
Equal Rites 1987
Mort 1987
Sourcery 1988
Wyrd Sisters 1988
Pyramids 1989
Guards! Guards! 1989
Eric 1990
Moving Pictures 1990
Reaper Man 1991
Witches Abroad 1991
Small Gods 1992
Lords and Ladies 1992
Men At Arms 1993
Soul Music 1993
Interesting Times 1994
Maskerade 1995
Feet of Clay 1996
2 Pre-Discworld
The Carpet People 1990
Strata 1981
The Dark Side of the Sun 1976
3 The Nomes Series
Truckers 1990
Diggers 1991
Wings 1991
4 Young Adult Books
Only You Can Save Mankind 1992
Johnny and the Dead 1993
Johnny and the Bomb 1996
5 Collaborations
Good Omens (with Neil Gaiman) 1990
The Unadulterated Cat (with Gray Joliffe) 1989
The Streets of Ankh Morpork 1993
The Discworld Companion (with Stephen Briggs) 1994
Mort: A Discworld Big Comic 1994
The Discworld Mapp 1995
Terry Pratchett's Wyrd Sisters: The Play 1996
Terry Pratchett's Mort: The Play 1996

ACT 3: THE GRIM RINCEWIND!

İlk olarak eve doğru gidip kapı paspasının altından anahtarı alın. Eve girip yukarı çıkın ve kum saatinin olduğu odaya gidin. Ink'i alın. Zili çalın. Aşağı inin ve soldan ilerleyip mutfağa girin. Sugar cubes'u alın. Oily rag'i alın. Fırının kapağını açın. Salona gidip Curtains'i alın. Şemsiyelikten Scythe'i alın. Yukari, Susan'in odasina çıkın ve yatağın üstünden Rabbit'i alın. Rabbit'i iki kere klikleyip pijamas'i alın. String 'i alın. Aşşağı inin. Book room'a gidin. Ortadaki kitabı alın. Mutfağa gidip Albert'la konuşun. Stable'a gidin ve Rope'u alın. Sugar Cubes'u Binky'ye verin. Saddle'da Glue'yu kullanın. Saddle'ı kullanın. Binky'yi kullanın. Garden'a geri dönün. Matches'i Oily rag'in üstünde kullanın. Hives'in yaninda durup pijamas'i giyin. Oily rag'i hive'in üstünde kullanın. Hive'den wax'i alın. Pot'u kullanın ve Hive'den biraz bal alın. String'i wax'in üstünde kullanın. Sağa ilerleyin ve gnome'dan fishing rod'u alın. Rod'i Honey ile kullanın. Bu yeni elde ettiğiniz ballı oltayı(!) soul pool'da kullanın. Cart'a bakın. Küçük kızla konuşun ve ona cart'i sorun. Ona Book'u verin. Perdeleri pond'da kullanın.
Book room'a gidip candle'larla matches'i kullanın. Candle'ı kendi inventory'nize koyun. Girintiye dogru ilerleyin ve candle'ı kendi üstünüzde kullanın. Tablet'i alın. Bahçeye çıkıp tablet'i Susan'a verin. Boomerang'ı iple kullanın. Evin önüne gelip Boomerang+rope'u Chimney'de kullanın. Chimney'i iki kez klikleyin. İçeri girip robe ve scythe'i Albert'a gösterin. Cart'i scythe'in üstünde kullanın. Scythe+cart'i corn'un üzerinde kullanın ve tekrar Albert'le konuşup ona Ant souls'u verin. 3'de bitti...

"You pay for it before you eat it? What happens if it's dreadful?" - "That's why." (Terry Pratchett, Moving Pictures)

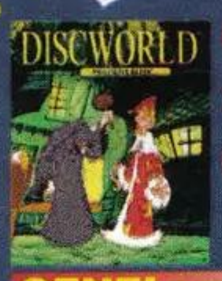
ACT4: TILL DEATH DO US PART

İlk olarak Bonestock'a gidin. Cork'u alın. Djelibeybi'ye gidin. Prospector gelene kadar bekleyin. Prospector'un çantasından Canteen 'i alın. Arm'ı onun çantası üzerinde kullanın. Fountain of youth'a gidin. Death's Hourglass'i Sand'in üzerinde kullanın....

EPILOGUE:QUEEN KONG

Raven'a bakın. Granny ile konuşup ona raven hakkında soru sorun. Granny'nin Broomstick'ini alın. Dibbler'la ağız ikonunu kullanarak konuşun. Ona Bladders'ı sorun. Bladders'ı kendi inventory'nize koyun ve Broomstick'i Tower'in üzerinde kullanın.
Bitti....
Eğer DiscWorld2 hakkında yorum yapmam gerekirse gerçekten uğrasılmış ve eğlenceli bir oyun olduğunu söylemeliyim....Ama şu da var ki eğer daha geniş ve eğlenceli bir konusu olsaydı bu espri yoğunluğuna gerek kalmadan kendi kendine yetebilirdi. Yine de acımasız olmamak lazım. Bu adventure yokluğunda ki, bunu oyunu yapanlar esprilerle bile anlatmaya çalışmışlar, gerçekten hayat kurtaran bir oyun...
Bu arada oyunda yazımda anlatamayacağım kadar sahne, espri, eğlence var tabii ...

☒Şahin Derya



FİRMA: WESTWOOD
TÜR: ICON ADVENTURE
SİSTEM
486 DX2-66
8 MB RAM
2 CD 50 MB HARDISK
GENEL: %92

BOĞAZİÇİ COMPUTER

video cd movies adult

ORJİNAL
CD OYUNLAR
1.250 TL.
KDV DAHİL

PENTIUM 150
16MB RAM
1.2H.DISK
TV KARTI VE 2MB
G.KARTI
12X CD-ROM
16 BIT SES KARTI
VE ORJ.WIN 95

1.450$+KDV

198$+KDV

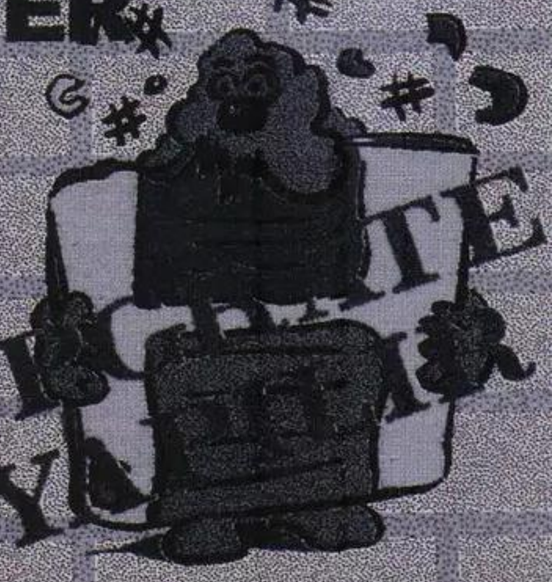
PixelView
Combo TV

2 MB PCI VGA CARD 1
TV TUNER +
TELETEXT+ViDEO
CAPTURiNG+UZAKTAN
KUMANDA+MPRG
PLAYER

apache
33.600
fax-modem
110$+KDV

pyhton5
10$

CD/CD-ROM KUTULARI
DiSKETKUTULARI/TOZ ORTULERi
AKSESUARLAR/A4 TECH MOUSE
JOYSTIC/SOUND FORCE
MIDI KEYBOARD/HANDY SCANNER
PAGE SCANNER/FLATBED SCANNER
VE DAHA NELER VAR NELER !!!!



FAX

HALKCI SOK.BAKIRKOY PASAJI
31/16 B.KOY/IST

5 72 16 24 5 43 89 57

NOT:KiTAPCIĞI OLAN CD'LERi TERCiH EDiN !!!!

The fate of world is in your hands! Aman Tanrım hemen bu oyunu almalıyım!!!! Hiç bu kadar etkilendiğimi hatırlamıyorum! Kutunun arkasına bunu yazanı bulup kutlamalıyım. Hiç bu kadar ilginç bir fikir duymamıştım. Zaten hep dünyayı kötü uzaylılardan kurtarmak isterdim!! Hani insan filmin adına güvenir ama yine de oyunu aldırmak için biraz çaba harcar. Şahsen fuarda kutunun arkasında bu yazıyı gördükten sonra içimden resimlerine bakmak bile gelmedi. Sonra MEG *"Efe al bu oyunu iki günde yaz getir"* diyince oyun oyundur diyerek aldım. Daha install'un başındayken *"Aaa senin bilgisayarın 486! Bakın çocuklar 486'sı var. Hadi gülelim! Ha ha ha! Hadi koçum sen çık git kendi boyuna göre bir oyun bul pacman falan... Yes - No ?"* mesajı çıkınca *"Hadi len önemli olan boyu değil işlevi!"* diyip install ettim ve oyunu çalıştırdığımda Win95'im protect mode falan gibi abuk subuk mesajlar verip çalışmadı (değilmiş demek ki). Ben de çareyi Levent'te (Dergideki Levent değil bu arada) oynamakta buldum. Neyse sonraki gün Levent'e gittiğimde biraz kalabalık olduğumuzu gördüm (4 kişi kadar). Sonra da yazıyı dördümüzün konuşmalarından oluşturmaya karar verdik. Oyun zaten üç boyut katılmış aptal bir shot'em'up olduğu için yazı mavra ağırlıklı oldu. Sonra (sonra dediğim 1 ay sonra) Emin beni arayıp "Bu yazıyı değiştir oyundan çok az bahsetmişsin sonra okurlar kızar vs.vs.vs.." (sağolsun 2 saat süre verdi) ben de şimdi bu shot'em'up oyununu mavrasız yazıcam. Hadi oyunla ilgili olsun diye filmin konusunu anlatıyım diyorum ama oyunun konusu kötü uzaylıların dünyayı ele geçirme çalışıp, yok edilmelerinden ibaret olduğu için anlatılacak birşeyi olduğunu sanmıyorum. Zaten filmin güzel yanı ses ve görüntü efektleriydi. Oyun hard diskinizde 30 megabyte (Aaa niye öyle diyorsunuz belki MB'ın ne demek olduğunu bilmeyenler de vardır) yer kaplıyor. Yukarıda da yazmıştım ama belki anlayamayanlar olmuştur diye yineliyorum oyunun sistem ihtiyacı Pentium işlemci, 8 megabyte hafıza, pci ekran kartı, Windows 95 işletim sistemi ve mouse. Oyunun bütün detaylarını açmak ve yüksek çözünürlükte oynamak istiyorsanız üç boyut hızlandırıcı kartı ve MMX işlemciye ihtiyacınız olacak. Bu detay ayarını oyunun ikonunun yanındaki ikona click ederek yapıyorsunuz.

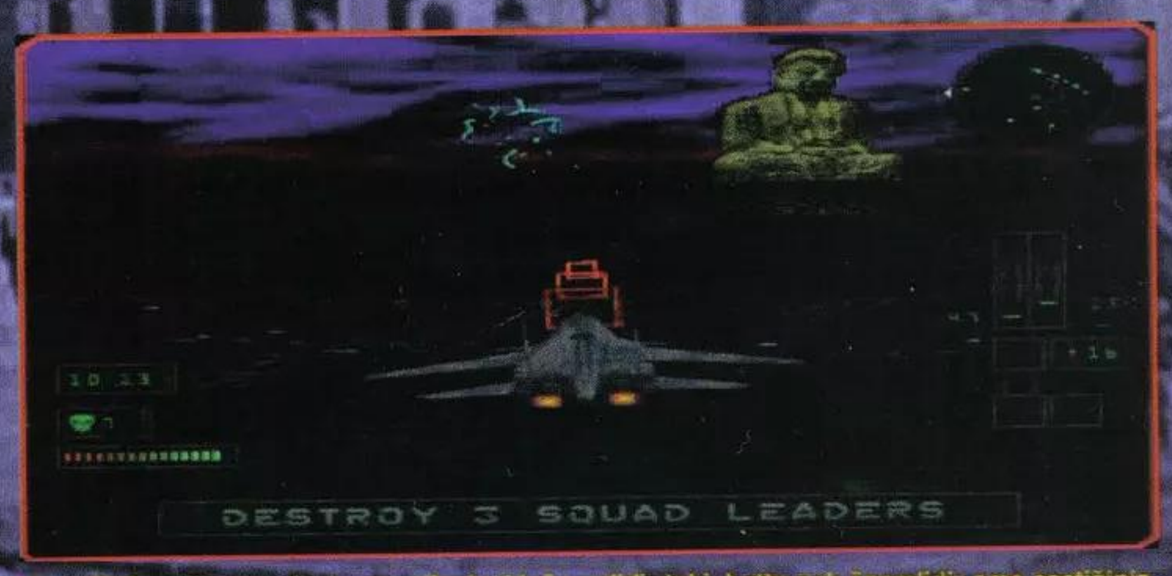
Oyuna başladığınızda olduğu gibi filmden dijitalleştirilmiş demoyu seyrediyorsunuz. Options'taki bütün gereksiz şeyleri açıklayacaktım ama oyunun bende çalışmaması ve saatin gece 23:00 olmasından ötürü sadece gerekli olan (yani orjinal yazımdaki) seçenekleri yazabilecem diyecektim ancak bu oyun aptal bir shot-em'up olduğu için options'ta önemli birşey de yok (anlamadıysanız bir kere daha okuyun yine anlamazsanız ben yanlış yazmışımdır)! Ayrıca oyun tuşları değiştirmenize izin verdiği için klavye örtüsü geyiği de yapamıyorum (sonuçta kalitemizi düşürmek istiyorum, istedikten sonra aptal aptal sayfa doldurmak kolay). Oyunun tuşlarıyla oynayacak olanlar için söylüyorum aşağı yukarı tuşları simulasyonlarda olduğu gibi ters yapılmış (aşağı basınca yukarı, yukarı basınca.....). Ayrıca simulasyon ve arcade modu arasındaki tek fark uçağı sağ kaydırınca (slide) uçağın sağa doğru eğilmesi, sola kayınca sağa doğru eğilmesi olayı! Oyunu multiplayer'dan iki kişi aynı bilgisayarda oynayacak şekilde de ayarlayabiliyorsunuz. Böyle olunca ekran ikiye bölünüyor. İki kişilik mod için de ayrı ayrı (player 1, player 2) tuşları ayarlayabiliyorsunuz yani tek kişilik oyundaki tuşlarınız

INDEPEND

sinema konusunda dahiane fikirlerimdir iyi dinlenilsin ya da

AKMERKEZ MERDİVENLERİ TEHLİKELİDİR

Kural1) Güzel halkım, yavrularım, hepinizi aynı derecede severim ama kadın halkımla erkek halkım arasında nasıl denir, ufak bir fark olduğunu unutmayın. Kadın halkım şu filmi istiyorum diyince erkek halkım aklını başına toplasın, sinemalarda sürünüp sıkıntıdan baygınlık geçirmesin. (Bkz.Mary Ann)



Kural2) Sevgili vatandaşlarım, arkadaşlık önemlidir tabi, hatta çok önemlidir ama seçtiğiniz arkadaşa da dikkat etmenizde yarar var kanımca. Bazı kendini bilmez arkadaş postuna bürünmüş kurtlar kendileri gidip bir sürü para bayıldıktan sonra beğenmedikleri filme sırf sizin de paranız yansın diye güzel diyebilmektedirler. Bunların tavsiye ettikleri filmlere gitmemeye dikkat edin (Bkz. Sahin Bey).

bozulmuyor. **Start game** ile oyuna girince bölüm başında yapmanız gerekenler anlatılıyor. Bunlar genelde geyik şeyler, ilk bölümde uzay gemisinin kalkanının jenaratörlerini patlatmanız ve ana silahı (hani şu şehir dağıtan) yok etmeniz isteniyor, ikinci görevde başkanın uçağını korumamız (yani çevresinde gezinip ona zarar verenleri patlatmak) ve bölüm sonunda ana silahı patlatmamız isteniyor, ayrıca sonraki bölümün sonunda da ana silahı patlatmamızın gerekmesi de ayrı bir tartışma konusu. Ama benim aklım hala kalkana güç veren jenaratörlerin niye kalkanın altında olduğunda! Oyuna gelince biraz simulasyon havası verilmeye çalışılmışsa da güzel texture edilmiş yerlerde uçup cıv cıv yapıyorsunuz. Bulunduğunuz bölümü saran bir **force field** var ki bu da oyun için uydurulmuş olup sizi bölüm içinde tutup çarpınca hasar vermekten başka bir işi yok. Bu arada her bölüm başında save edebiliyorsunuz. Oyun ekranına gelince, ortada görünen uçak bizimki, kamerayı değiştirip içerden de görünebiliyor. Ekranın sol üstünde (eğer açarsanız) bulunduğunuz bölümün haritası var. Sol altta zaman var yani bölümleri belli bir süre içinde bitirmek gerekiyor. Altındaki sayı öldürdüğünüz düşman sayısını, onun altındaki de hasarı gösteriyor ama onu çevrede bolca bulunan repair'leri alarak arttırabiliyorsunuz. Aynı şey zamanı arttırmak içinde geçerli. Sağ üstte radar, altında yükseklik ve hız bulunuyor. Onların altında varsa kalan özel silahı ve roketlerin sayısı bulunuyor. Bir de kontroller zor, çok saçma şeyler var. Makinalı hiç vuramazken roketler kesin vuruyor. Oyun aslında göründüğü kadar kötü değil hatta kontrollere alışınca biraz zevkli geliyor ama ben pentium 100, 16 Mb ram ve S3 ekran kartıyla Terminal Velocity oynamayı tercih ederim (siz de deneyin çok güzel oyun). Bu arada **force field** radardaki mavi çizgilerle gösterilmiş. Oyun sırasında bazı hoş detaylar var. Örneğin yollarda arabalar gidiyor ve onları patlatabiliyorsunuz. Bölümlerdeki uçak bonusunu bulursanız diğer görevlerde onu kullanabiliyorsunuz. Görev başında daha önceki uçakları da seçebiliyorsunuz çünkü göreve göre uçak ihtiyacı değişiyor. Multiplayer'la iki kişi oynarken herkes istediği uçağı seçebiliyor. İki kişi oynarken 9 bölgeden birini seçebiliyorsunuz. Multiplayer'daki kill limit arkadaşınızı kaç kere öldürünce kazanıcağınızı gösteriyor. Kendi kendinizi öldürürseniz eksi bir alırsınız bu arada. Diğer uçaklar puanı etkilemiyor. Tabii zahmet edip iki kişi yardımlaşma modu koymamışlar. Ayrıca modem'le de oynanabiliyor. Normal oyunla ilgili olarak bazen bölümlerin içinde bonus bölümlerin de çıkabildiğini söyleyebilirim. Ayrıca bonuslar sayesinde zaman ve enerji arttırabiliyor, yeni silahlar alabiliyor, görünmez olabiliyor ve ya uzaylıların gemilerini dondurabiliyorsunuz. Bunun dışında söyleyecek birşey bulamıyorum ve eski yazıma üzülüyorum isterseniz o yazıyı web sayfamızdan da alabilirsiniz... Kısaca özetlemek gerekirse baştan savma, filmin adına güvenilerek yapılmış aptal bir shot'em'up oyunu. Zaten yazıyı tekrar yazdıktan sonra oyunla ilgili hiç iyi düşüncem kalmadı. Çok isterseniz rip'ini alın ya da oynamadıysanız Horde'u alın (6 disket) çok güzel bir oyundur. Hatta iyi aklıma geldi alıp 3. kez bitireyim. İsterseniz açıklamasını da yazarım. Eski yazımdaki yardımlarından dolayı Özhan, Levent ve Hakan'a çok teşekkür ediyorum. Ayrıca web'den öbür yazıyı okuyanlar mektuplarında fikirlerini belirtsinler de boşu boşuna kendimi yormayayım. MEG Bey sizde sağolun, ayrıca Deus kazığınızı da unutmıycam (Lords of the Realms 2 için de aynı şey geçerli). Arkadaşlara tavsiyem yazar olmayın.

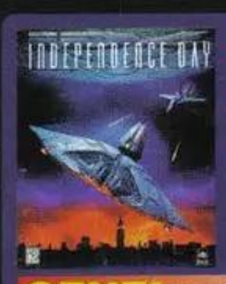
☒Efe "mağdur" Mumoğlu

ENCE DAY

Kural3) A benim kara kaderli halkım, special effects tantanasına kanmayın. Independence Day gibi üç kuruşluk filmleri yapanları iki tane patlama görecem diye zengin etmeyin. Patlama istiyorsanız her türkün evinde bulunan tüpgazı ve bakkaldan ucuza alabileceğiniz bozuk bir tokai çakmağı kullanın, kendi patlamanızı kendiniz yapın. Paranız cebinizde kalsın. (Bkz. Bahadır Bey)

Kural5) Çok sayın ama az biraz sabırsız kardeşlerim, hepsinden önemlisi sabırlı olun. 5 sene bekleyin, olmadı 10 sene bekleyin, ama nolur filmler tv'de oynayana kadar bekleyin. Terminator 2'yi 1997'de seyredebilmek garip olabilir ama ayıp diil, hem de çok ekonomik (Bkz. MAC) .

Kural4) Canımdan çok sevdiğim hemşerilerim, bir filmin reklamında iki tane bacak ya da adını sayamıcağım bazı şüpheli vücut parçaları gördünüz diye hemen o filme gitmeye kalkmayınız. Büyük bir ihtimalle filmdeki bütün et miktarı zaten o gördüğünüz kısacık reklamdaki kadardır. Derdinizi anlıyorum, ama bu tuzaklara düşmeyin. (Bkz. Gameshow elemanları).



FİRMA: FOX INTERACTIVE
TÜR: ARCADE
SİSTEM
486 DX 25
8 MB RAM
1 CD veya 10 HD 25 HARDISK
GENEL: %60

FLYIN

Hezarfen Ahmet Çelebi'nin yarasa kanatlarından epey uzunca bir süre; Wright kardeşlerin ise uçak denen aracı aşağı yukarı son haliyle tasarlayıp, denemelerde göreceli bir başarıya ulaşmalarından az bir süre sonra motorlu dev uçurtmalar savaş alanlarının üzerinde boy göstermeye başlar. Yapılan ilk hava savaşı ise eğer yanlış hatırlamıyorsam bir pilotun diğerine tabanca ile ateş etmesi olarak tarihe geçmişti. Tabii bu olayın pilotlar uçaklarındayken ve uçaklar da havadayken olması kuvvetle muhtemel. Yoksa bu ilk hava savaşı değil, başka bir şey olurdu. Kısa bir zaman sonra bazı zeki kişiler, uçakların daha seri ateş edebilen güçlü silahlar olan makineliler ile silahlandırılıp "büyük elbombalarını da düşman üzerine atma" görevini yerine getirebileceğini kestirip, durum ile ilgili tedbiri almışlar. Ve sonunda da tatatata! gümmm!. Savaşların en pahalı ancak en etkili araçlarından biri olan savaş uçakları ortaya çıkıyor.

Tarih dersi, iyi dinlenilsin ya da **RED BARON'U KİM VURDU**
1) 21 Nisan 1918 de, uçuşa çok uygun bir havada iki tarafın uçakları da günlük patrol'larine her zamanki gibi saat 9:00 AM de başladılar. İngilizlerin başında Kanadalı Arthur 'Roy' Brown, Almanlarda ise Baron Richthofen vardı.

Birinci Dünya Savaşı, uçakların bu amaçla yaygın kullanıldıkları ilk büyük savaş oluyor. En kanlı hava çatışmaları da Almanya ve Fransa arasındaki cephede sürüyor. Rekabet ortamı, her iki tarafın da en son gelişmeleri uçaklarına uyguladıktan sonra cepheye sürmek için sınırda oluşmuş. Uçakların başlıca görevleri belli. Keşif, bombardıman, hafif yer saldırıları ve hava üstünlüğü kurma. Yani bu günkü işlevler daha o günden küçük kapasitelerine rağmen, bu kapasitelere orantılı beklentiler ile bu yeni araçlara yüklenmiş. Çok geçmeden de ilk ustalar yetişiyor. Havada savaş farklı ...

Düşman nasıl izlenir, nasıl nişan alınır gibi sorunlara bir diğerinden farklı cevaplar bulan her iki tarafın gayretkeş pilotları, birbiri ardından tanınmaya başlar. Gariptir ki, o zamanların pilotları, neredeyse havacılık tarihinin en meşhur pilotları olurlar.

Immelmann, Richtofen, Ball, Rickenbacker ve diğerleri havacılık tarihine altın harflerle yazdırırlar isimlerini. Aynı zamanda oldukça kibar savaşçılardır bunlar. Çoğunlukla düşmanlarının uçağı düştükten sonra pilotu kurtulsun diye dua ederler. Gerçek düşmanları makinelerdir, pilotları değil. Ancak beceri olarak da bir diğerini geçmek için hummalı bir çalışma içindedirler. Normal bir sonuçtur bu. İç içe geçmiş tarihler, aynı din, birdiğerine yakın kökler ve diller. Kaba olmaya gerek yok yani. Kabalık farklı kültürlerin karşılaşması ile çıkar genellikle. Amerikan-Japon savaşı gibi.

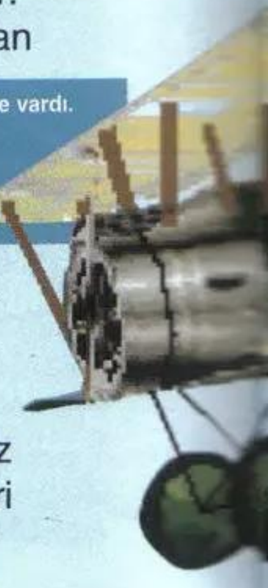
Bu savaşın havada geçen kısmının bir bölümü de İstanbul üzerinde ve Anadolu'da geçer. İtalya'dan alınan Spad'lar ve Yunan uçakları bir süre kafa kafaya gelirler. Bizim Tarih kayıtlarında belli büyük bir çatışma yok. Yunan pilotlarının hava savaşını kabul etmeyip çekildikleri kayıtlı. Öte yandan kendine güvenen İngilizler İstanbul üzerinde, bizden ummadıkları bir darbe yiyiyorlar. Ayrıntıları tam hatırlamıyorum ancak daha fazla bilgi sahibi olmak isteyenlere, havacılık müzesinin bir küçük ziyaretini tavsiye ederim.

Oyunumuz Flying Corps (Uçan Kolordu demek) işte bu uçakları ve savaşlarını konu edinen birçok oyundan biri. Diğerlerinden ne fazlalığı var? diye bir soru yöneltiyorsanız cevapları sıralayalım:

1- Pek çok oyunda yer almayan veya pek başarılı olmadan kullanılan savaş günlüğü yöntemi ki bununla hatırladığım kadarıyla ilk kez Amiga'daki Wings oyununda karşılaşmıştık. Günlük yöntemi oyuna dört farklı tarihte üç farklı tarafın hava kuvvetlerinden birinde başlandığında başarılı denebilecek düzeyde devam ediyor. Ne var ki her tarih her hava kuvvetini değil, kontrol edebileceğiniz yalnız birini içeriyor.

2- Oyundaki rakipler, vuruldukları yere göre bir hasar alıyorlar. Yanlış görmediysem bir seferinde düşman pilotun pervanesi yerinden fırladı ve pervane solumdan, adam ve uçağı da sağımdan arkaya doğru geçip gittiler. Adama ne olduğu malum. En azından mecburi inişe geçmiştir herhalde.

2) Brown'nın sınıf arkadaşı Wilfrid 'Wop' May de bu görevde vardı. Savaşa yeni katılan May tam anlamıyla bir rookie'ydi. İki Squadron karşılaştıklarında Brown arkadaşına yükselmesini ve çatışmaya katılmamasını işaret etti. May bir süre buna uydu ama sonunda dayanamadı...



3- Gerek sizin uçağınız, gerekse düşmanların uçakları ayrıntılı ve gerçekçi görünüyorlar. Yeryüzü ve bulutlar çok harika görünüyor. Yalnız yere yaklaşıldığında yeryüzü şekilleri biraz suluboya gibi gözüküyor. Çok ayrıntılı değil yani.

4- Diğer başlangıç tarihlerinde var mı bilmiyorum, birincisi yani "Flying Circus" oyuna başlayış rütbeniz sebebiyle uçuş filonuzu ve içindeki adamları düzenleyebilmenizi sağlayan seçenekler ile dolu.

Oyunun eksikleri de kısaca şöyle:

1- Eksik denebilir mi bilmiyorum ancak, görevlerde uçuş süreleri oldukça uzun. Zamanı hızlandırma seçeneği oyunda var mı bilmiyorum, ben bulamadığım için çok sıkıldım. Gerçekçilik açısından sorun yok ama oyun başında harcadığınız zaman çok artıyor.

2- Nişangahta düşmanı ortalamanız çok zor. Bu yüzden düşman da çok zor vuruluyor. Ateş ederken içinde bulunduğunuz durumu neredeyse, mavi bir halı üzerindeki bitleri toplu iğne atarak vurmak şeklinde tarif edebileceksiniz.

3- Dört değişik başlangıcın haricinde bir seferberlik yok. Üstelik bunların her birinde ayrı bir tarafı oynuyorsunuz.

G CORPS

İlkinde ve sonuncusunda Alman hava kuvvetlerinde, ikincisinde Amerikan pilotlarıyla, üçüncüsünde ise İngiliz havakuvvetlerinde uçak uçuruyorsunuz. Çok fazla bir seçeneğiniz yok.

4- Görüntünün çok iyi olması ise sizin bilgisayarın işte düşman göründü demesine rağmen, o düşmanı zor görmenize yol açıyor. Minik minik noktacıklar, çok uzaktaki uçaklar oluyor

yani. Hele bir de odanın pencereleri arkanızda ise ve ekranda yansıma yapıyorsa hapı yuttunuz.

Uçakların özellikleri itibarıyla oyunda bulunmayan, kullanmaya diğer oyunlardan alıştığınız ve dolayısıyla oyundan beklentilerinizin bir kısmının karşınıza çıkmamasına sebep bazı durumlar ise şunlar:

1- Radar henüz icad olmadı. Yok, uçaktaysa hiç yok.

2- Füze ve fişekler yaygın kullanımda değil. Bayramlarda ve 29 Ekim, 23 Nisan gibi günlerde eğlence amacıyla kullanılıyor. Bombalar güdümsüz, atmak için atacağınız yerden yirmi yirmibeş metre yüksekte olmanız gerekli.

3- Uçağınızdaki donanımlar (Onlar da her uçakta yok) pusula, yükseklik göstergesi, motor devir göstergesi vesaire.

3)... ve dalışa geçti. May sürekli ateş etmesine rağmen kimseyi vuramadı ve iki silahı da kitlendi. Bunun üzerine May gruptan ayrıldı ve üsse dönmeye başladı. Red Baron May'in uzaklaştığını farketti ve peşine takıldı. Ingiliz bölgesine geldiklerinde de ates acti. May'in hiç şansı yoktu.

Oyunun diskini takar takmaz üç seçenek çıkıyor. Oyunu HD'nize kaydetme, oynama ve kaydı silme olaraktan. Kaydettiğiniz oyunu direk olarak Windows'tan çalıştırabilirsiniz. Başlangıçtan da anlayabileceğiniz gibi Rowan kendini geliştirmiş. Ancak tahmin de edersiniz ki kendini geliştirmek harika hale gelmek değil. Onca gösteriden sonra zırt diye seçenekler çıkınca hiç güzel olmuyor. Seçenekler kısaca şunlar:

PREFERENCES:
Özel ayarlamalar. Buradaki oyun kolunu seçerek varsa özel araç gerecinizi kullanılır hale getirebilirsiniz. Izgara üzerindeki uçak ve iki uçak şeklindeki seçenekler de uçuş gerçekçiliği ile ilgili bazı seçimler yapmanızı sağlar. Rudder denen kuyruk dümeninin sizin hareketleriniz ile olan alakası, uçağın dönme hareketine girişmesi, motordaki güç tepkimesi (eğer tahmin ettiğim şey ise bunun bu uçakta ne aradığını anlayamadım), yere çarpmanın etkisizliği, uçak gövdesini çevreleyen rüzgar etkisi, uçağın uçuş sırasında gösterdiği jiroskopik etkiler ve yönlenme ile rüzgarın etkisi ve motorun çekme gücünün yönü etkileri (ben yazarken bile şaşırıyorum, nasıl anlatsam ki?) bu kısımdan ayarlanabilirken; diğerinden de bombaların yapacağı ağırlık etkileri, gözün kararması ve görüşün ağarması, otomatik pilot ustalığı (bunu hiç anlamadım), hedef büyük mü küçük mü ayarlaması (bak bu çok önemli), taktik bilmemne ile padlock bilmembişeyi (padlock galiba oturduğumuz yerden görüntü) ayarlamaları, pusula'nın zaman zaman sapması, uçağın yara alabilmesi ve cephanenin bitmemesi buradan ayarlanıyor. Sol anahtarı

4) May paniğe kapıldı ve bir süre kurşunlardan kurtulmak için yeni öğrendiği bütün manevraları denedi. Bu paniği ve garip hareketleri Baron'un onu hemen düşürmesini engelledi ve belki de hayatını kurtardı. Bu arada Brown arkadaşına yardım etmek için onlara yetişmeye çalışıyordu.

diye müzik derslerinde geçen bir nesne var ki buradan tekmil ses ayarlarını yapabiliyorsunuz. Çokgenden ise genel görünüm ile ilgili ayarlamaları yapıyorsunuz. Buradan çözünürlük, bulut olsun mu olmasın mı, görüntü ufukta mı bulansın yakında mı gibi seçimleri yepıyorsunuz.

SCRAMBLE: Acil durum kalkışlarına verilen İngilizce ad bu. Seçmeniz için karşınıza çıkan isimlerden sırayla meşhur İngiliz uçağı Camel, Se5a, üçkanatlı Fokker, harika uçaklar olan (o zamanın) Albatros, Nieuport ve Spad yer alıyor. Bu seçimin ardından bir acil görev seçip uçuşa başlıyorsunuz. Bu görevlerin amaçları sırasıyla şöyle:

1.Görev: Havalan, bir tur at (2000 fit yüksekliğe çık), tekrar in.

2.Görev: Komutanın kuyruğu ardındasınız. Mümkün olduğunca yakın uçun ve gözden kaçırmayın.

3.Görev: Bu sefer bir düşman pilotunun ardındasınız. Çaktırmadan yaklaşın ve ateş açın.

4.Görev: Bu kez teke tek bir düşman pilotuyla çarpışıyorsunuz.

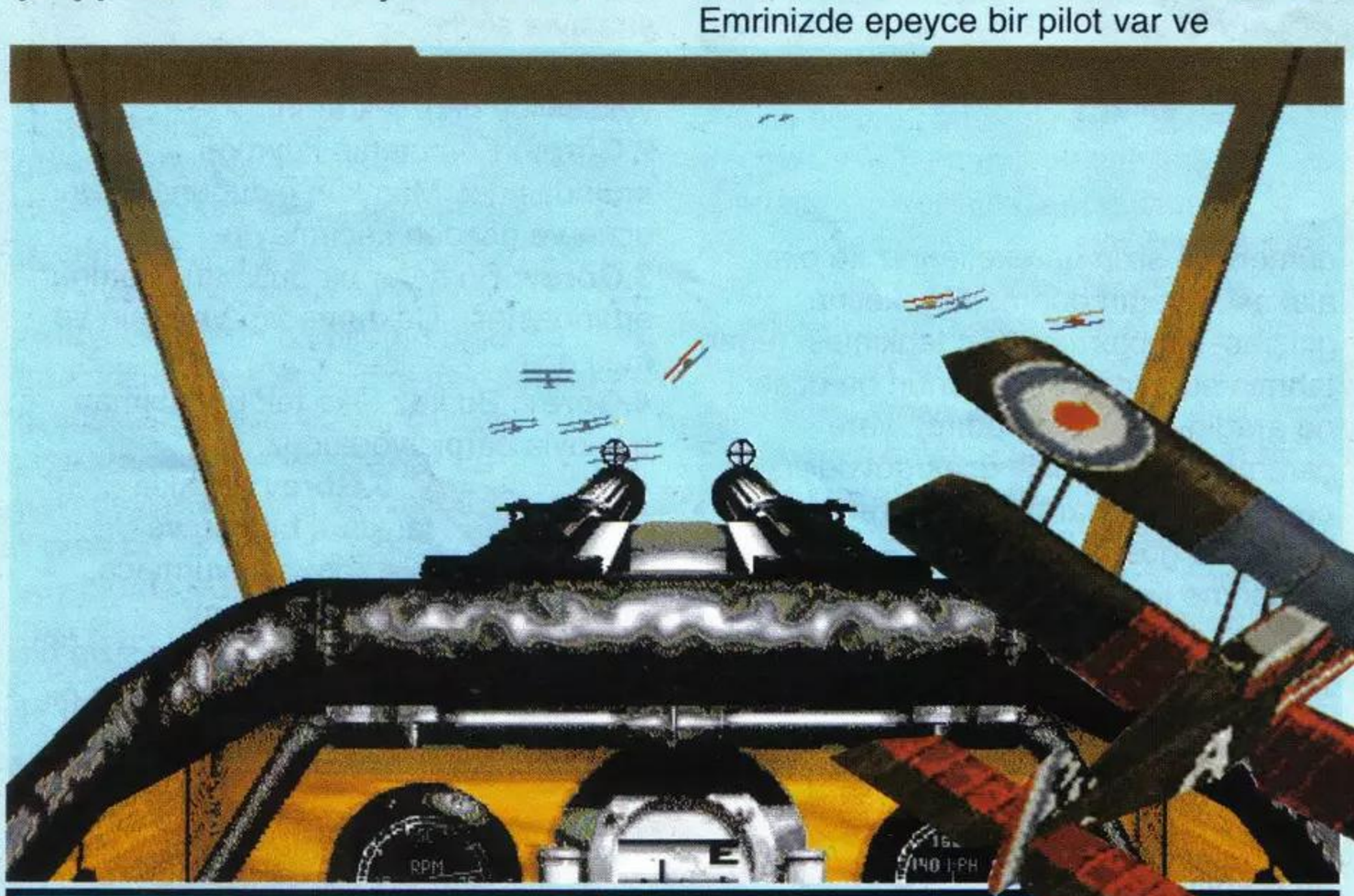
5.Görev: Uçakla tankları, balonu ve konvoyu vurmaca. Hadi bakalım.

6.Görev: Bu sefer sizin bir filonuz ile düşmanın tam bir filosu havada kapışıyor. Bakalım kimin

kaşı ve de gözü yarılacak?
7.Görev: Düşman uçuş kolu, sizden habersiz bir şekilde uçuyor. Saldırın.
8.Görev: Tam anlamıyla ilk devriyeniz.
CAMPAIGN: İşte bahsettiğim dört başlangıç. Burada ok tuşları ile değişik başlangıçları değiştirebiliyorsunuz. Büyük ok ile küçük gösteriyi baştan başlatıyorsunuz. Madalya ise bu bölümü başlatıyor.

5) Bu arada İngiliz bölgesine varmışlardı. Brown yeterince yaklaştığında bütün dikkati May'in üzerinde olan Baron'a ateş açtı. Aynı anda yerden de uçaksavar ateşi başladı. Bu karmaşanın içinde Baron'un uçağı düştü. Uçakta fazla hasar yoktu ama Baron ölmüştü. Cesede otopsi yapılmadığından...

1. Seferberlik: "Flying Circus" itilaf askerlerinin Alman havacılara taktığı bir ad. Uçan sirk demek. Sebebi ise Almanların uçaklarını gözalıcı renklere boyamaları ve bu benim diyen tavırları. Ünlü pilotlar renkler ve uçak gövdelerine çizdikleri resimler vasıtası ile savaş sırasında, düşmanın kendilerini tanımasından hoşlanıyorlar. Ünlü pilot Manfred von Richtofen'in ardından kardeşi Lothar namlı filonun ismini sürdürmeye çalışıyor. Burada bir seçenek ile ismi değiştirebilirsiniz. İlk uçuşun ardından da rütbeniz sebebiyle görevler size bir emir olarak değil de seçenekler olarak veriliyor. Kısmi olarak özgürsünüz. Ancak esas özgür olduğunuz konu filonuz. Bir seçenek ile (kalkan idi galiba) filonuza girip uçuş kollarını düzenliyor bu kollara uçuş taktiğini önceden verebiliyorsunuz. Emrinizde epeyce bir pilot var ve bunların yetenekleri de bir diğerinden farklı. Bir kol yanlış hatırlamıyorsam altı uçaklık olabiliyor ve sizde de üç veya dört kol kurabilecek adam var. Aynı uçuş koluna aynı tecrübede adamlar koymayın. Bir kolda beş acemi birden uçurursanız, bir tür cinayet işlemiş olabilirsiniz. Uçakların renklerini de boya kutusu ile seçerek pijama deseninden cam göbeği rengine kadar pek çok seçenekteki renklere boyayabilirsiniz.



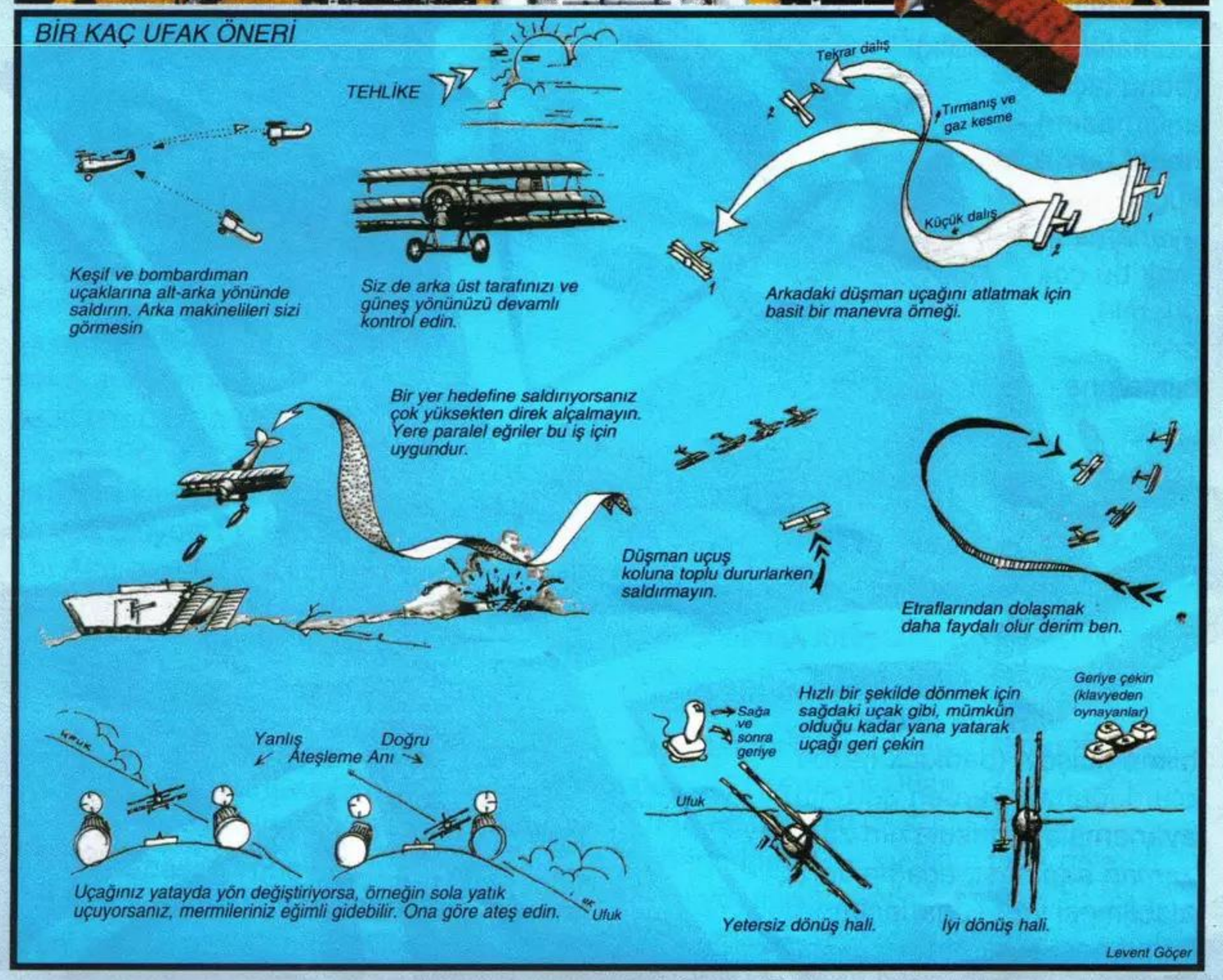
2. Seferberlik: "Hat In The Ring" Amerikalılar yine zort diye savaşa karışarak şirinlik yapıyorlar. Bu kez Eddie Rickenbacker'in yerine oynuyoruz. İşiniz zor.
3. Seferberlik: "Spring Offensive" İngilizler Almanların balonlarından fena gıcık kapmış olacaklar ki havalarını söndürme yolunda girişimlerde bulunuyorlar.
4. Seferberlik: "Tank Battles" Artık Almanlar tanklara saldırıyor. Hem de bombalarla. Kalkışta dikkatli olun, bir tanka çarpabilirsiniz. Yani anlayacağınız, hava alanı yakınlarında tanklar görünmüş.

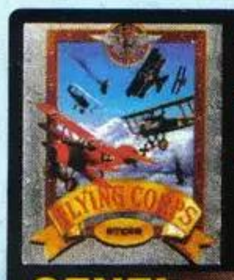
Aslında bu oyun ile ilgili anlatılacak çok şey yok ama önemli bazı şeyleri sona sakladım:

Baronu öldürenin Brown mu yoksa uçaksavar ateşi mi olduğu asla öğrenilemedi. Brown yıllar sonra babasına yazdığı bir mektupta Baron'un ölümü ve olayın oluş biçimi hakkında vicdan azabı cektiğini yazdı. Ömrü boyunca bu olayda kendini 'galip' olarak görmediğini tekrarladı...

I tuşu size biraz fazla bilgi veren bazı kısımları açıyor. **M** tuşu haritaya bakmanızı sağlıyor. Rakamlar motor gücü. Daha hızlı uçmak için **9** ve **0** tuşlarını deneyin. **F** tuşlarını kullanarak dışarıdan bakacağım diye uğraşmayın çünkü tekrar içeriden görüntüye dönmek nasıl oluyor, onu da bulamadım. Muamma gibi bir oyun bu anlayacağınız.

☒Levent Göçer





FİRMA: ROWAN
TÜR: SIMULASYON
SİSTEM: PENTIUM 75, 16 MB RAM, 1 CD 30 MB HARDISK
GENEL: %88

ATLANTİS

Eski Bilgisayarınız sizi üzmeye başladıysa, bize gelin en uygun şartlarda

UPGRADE

edelim.

CD KAYIT 20 $

CD OYUN 10$

PENTIUM 120
8 Mb Edo Ram 850
MB HD 512k VX MMX
Destekli MB, 1MB PCI
Trio 64 Ekran Kartı
0.28 NI- LR MPR II
Monitor, Q-tr Klavye,
Mouse, Mini Tower
Kasa, 1.44 FDD

645$

PENTIUM 150
32 Mb Edo Ram 1.2 GB
HD 512k VX MMX
Destekli MB, 2MB PCI
Trio 64 Ekran Kartı,
0.28 NI- LR MPR II
Monitor, Q-tr Klavye,
Mouse, Mini Tower
Kasa, 1.44 FDD,
12XCD-Rom, 16 Bit Ses

1024$

PENTIUM 133
16 Mb Edo Ram 1.2 GB
HD 512k VX MMX
Destekli MB, 2MB PCI
Trio 64 Ekran Kartı,
0.28 NI- LR MPR II
Monitor, Q-tr Klavye,
Mouse, Mini Tower
Kasa, 1.44 FDD,
8XCD-Rom, 16 Bit Ses

865$

- OEM PARÇALARDA ŞOK FİYATLAR
- AT YARIŞI TAHMİN PROGRAMLARI
- BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ
- HER MARKA BİLGİSAYAR TAMİRİ
- KULLANILMIŞ BİLGİSAYARLAR DEĞERİNDE ALINIR.

MUSIC COMPANY

Her türlü parti, davet, balo ve eğlenceleriniz
Sizlere ce çevrenizdeki insanlara monoton gelmeye başladıysa,
İzin verin hayatınıza ışık ve ses katalım.
Asla pişman olmayacaksınız. işi Ehline Bırakın!

Adres: Akmaz Çeşme Sok. Talat İnan apt. No: 17/3 Beşiktaş
Tel&Fax: 0212 2583791-2590795 (Pertev Gürkanlı) ISTANBUL

... 24 SAAT HİZMETİZDEYİZ...

phantasmagoria

A PUZZLE OF FLESH

Aşağıda Emin azrail gibi beni bekler iken, ben bu oyunu rekor kırarak 1,5 ay gibi geç yazar iken ve 15 gün sonra Amerika'ya temelli gider iken nasıl bir giriş yapabilirim, nasıl bir yaratıcılık sunabilirim bilemiyorum açıkcası.

Beynimde binlerce düşünce cirit atar iken. İken de iken yani.

Neyse arkadaşlar herhalde size yazdığım son oyun açıklaması bu olacak.

Sanmıyorum ki oralarda PC lerim olsun ve bir milyona oyunlar bulabileyim ve sanmıyorum ki orada mavra dolu, arkadaşlık dolu, anı dolu bir KAMER bilgisayar olsun.

İşte Phantasmagoria 2 ve işte tam çözüm:

CHAPTER 1:

Evinizdesiniz, çekmeceyi açın, gofreti, tornavidayı, fotoğrafı alın. Aynaya tıklayın. Odadan çıkıp ön kapıya gelin, posta kutusuna tıklayın ve postayı alın (postayı gözün üzerine götürün). Salona geçin, fare kafesine tıklayın, postayı okuyun (postayı kendi üzerinizde kullanın). Masanın üzerindeki fotoğrafı alın ve ön kapıdan çıkmaya çalışın. Geri dönün ve kanepeye tıklayın, fare kafesine tıklayın. Fareyi kanepeye kullanın ve gofreti kanepeye kullanın ve böylece fare yardımıyla cüzdanınızı alın. Wyntech (ofisiniz)'e gidin. Cüzdanınızdan cardkey'inizi (cüzdanınızı göze getirin) kapıdaki okuyucuya takın. Ofis içinde Trevor, Jocilyn (sevgiliniz), Tom, Therese, Bob, Warner adlı çalışanlar var. Bunların oturdukları bölümleri aklınızda tutun, oyunu hızlı oynamanız için size çok yardımcı olacaktır. Arada bir su içmeyi de unutmayın.

Bitkili oda Jocilyn'in, anahtarlı oda Tom'un, pencerenin yanındaki oda Therese'in, askılı oda Bob'un, Therese'nin karşısındaki oda Trevor'un (girişinde dünya bulunan) ve onun yanındaki oda da sizin, ve geriye kalan oda da Warner'ın (Hayvan başları olan). Yalnız Warner'ın odasının iki tane girişi var, bunu unutmayın. İkinci giriş ofis kapısının yanındaki kapıdır. Ofis kapısının hemen karşısındaki kapı ise sistem odasının kapısıdır. Jocilyn'in odasına gidin. Konuşun, elinizdeki postaları ve fotoğrafları gösterin. Daha sonra Tom'a gidin ve onunla konuşun, cüzdanınızı Tom'un üzerinde kullanın ve neden geç kaldığınızı anlatın. Therese'nin odasına gidin ve sexy postcard'ı ona gösterin. Bob'un odasına gidin ve konuşun. Kendi odanıza gidin. Tıklayabileceğiniz her yere tıklayın. Herşeyi inceleyin. Bilgisayara tıklayın. Şifre olarak BLOB yazın. Telefonu tıklayın ve bütün telefon numaralarını çevirin ve onlarla konuşun. Warner'ın odasına gidin. Masadaki fotoğrafa ve sonra çekmeceye tıklayın. Kovulunca odanıza gidin. Trevor'a telefon açın ve sonra odasına gidin. Fotografları ve sexy postcard'ı gösterin. Cardkey'i Trevor'un üzerinde kullanın. Odanıza geri dönüp, bilgisayara tıklayın. Employees dosyasına tıklayın. Buradan CurtisC dosyasına ve Venimen - Sagawa dökümanını okuyun. Bütün dökümanları okuduktan sonra Venimen dökümanına geri dönün. Dökümana tıklayın (Bu yazıyorsunuz demektir). Sahne çıkana kadar tıklamaya devam edin. Trevor'u arayın. Restoranda konuşma bitene kadar Trevor'a tıklayın. Geri dönünce odanıza gidin ve bilgisayarınızdaki bütün e-mailleri okuyun ve gerekli olanların hepsine cevap verin. Verdiğiniz cevaplar önemli değil. Sistem odasına gidin. Sağ köşeye ilerleyip kutulara tıklayın. Ortaya çıkan kapıya iki kere tıklayın, başarılı olamayınca da tornavida ile tıklayın. Açamazsınız zorlamayın. Venimen dökümanını açın, şifre olarak harflere tıklayarak RATBOY yazın. Bob'un odasına giderek konuşun. Sistem odasına gidin, daha sonra odanıza dönün ve Venimen dökümanına birşeyler daha yazarak bilgisayarınızı kapatın. Buradan map ile "Dreaming tree" isimli restorana gidin, garson ve Jocilyn ile bilene kadar konuşun. Cüzdanınızı hesabın üzerine tıklayın. Eve dönün, artık gerisini de yapın.

CHAPTER 2:

Günlük işlerinizi yapın. Doktor Harburg'un kartını telefonda kullanın. İşe gidin, kapıdakilerle konuşun ve Warner'ın dış kapısından içeri girin, yerdeki kağıdı alın ve çıkın. Bayan dedektif ile konuşun ve kendi odanıza iki kere tıklayın. Restorana gidin ve kızlarla konuşun. Eve geri dönün rutin işlerinizi yapın. İşe gidin, ısrarlı bir şekilde ofise girerek Tom'un odasına girin. Tom'un telefonundan Warner'ı arayın ve odasına gidin, masasını inceleyin, bilgisayarını ve duvarda CARPE - DIEM yazılı çerçeveyi inceleyin. Çekmecesini açın, anahtarı alarak Bob'un odasına gidin. Odadan Bob'un pardesüsünün düğmesini alın. Sistem odasına geçerek gizli kapıyı anahtarla açın. Dosya dolabına tıklayın ve metal kutuyu alın. Evinize geri dönün. Kutuyu üzerinize kullanın. Dosyayı ve kız giysisini alın. Kutuyu bir kez daha inceleyin. Doktorun ofisine gidin. Masanın üzerindeki oyuncağa bakın. Elinizdeki şeylerin hepsini doktorun üzerinde kullanın. En son doktorun kartını kullanarak randevu alın. Dreeming tree'ye geri gelin, buradan border line'a gidin. Kapıdaki adama posta kartını gösterin, içeride gidebileceğiniz yerlere gidin. Therese'yi görünce konuşun ve içkiyi için. Dövmeli adam birisini isteyince adama tıklayın. Gerisini de yapın artık.

CHAPTER 3:

Her sabah yaptığınız işleri tekrar yapın. Şirkete gidin. Sistem odasın giderek gizli kapıya bakın. Geri dönün ve masadan çekici alarak odanıza gidin. Gelen e-mail lerinizi okuyun. Gerekli olanlarına cevap verin. Bilgisayardaki arşiv dosyasına CARPE -DIEM yazarak girin. Treshold.doc

dosyasını okuyun, memos'a tıklayın ve access.doc=infection, energy.doc=revelation, curtis.doc=desecration dosyalarını şifrelerini girerek okuyun. Trevor ve Jocilyn'i telefonla arayın. Therese'in odasına geçin. Bob'un odasına gidin ve kutuyu inceleyin. Diğer insanlarla da konuşun ve daha sonra Warner'ın odasına gidin.
Hastanedesiniz, hemşire ile konuşun, kendi üzerinize tıklayın ve tokayı açmaya çalışın. Yerde top oynayanların topuna tekme atarak çıkan kargaşadan yararlanarak kaçın. Eve dönün. Toolbox'ı üzerinizde kullanın. Tornavidayı çekiçle kullanarak birleştirin, sonra bunu kutuya kullanın. Mektubu okuyun, restorana gidin, gidene kadar Trevor'la konuşun, doktorun ofisine gidin ve elinizdekileri doktora gösterin. Borderline'a gidin ve bardakilerle konuşun. Eve gidip Therese ile konuşun ve devamını getirin.

CHAPTER 4:

Polis kadınla bitene kadar konuşun.

g o r i a t w o

ZZLE
LESH

Doktordan randevu alın ve diğer rutin işlerinizi yapın. Şirkete gidin, Tom'un odasına girin, restorana gidin ve Trevor'la konuşun. Şirkete geri dönüp Warner'ın odasına tıklayın. Doktora gidin ve konuşun. Eve gidin ve Jocilyn ile gidene kadar konuşun. Gidince unuttuğu saç tokasını alın. Saç tokasını Warner'ın kapısına kullanın. Tornavida ile kilitli çekmeceyi açın. Kağıdı ve kitabı alın. Bilgisayara CURTIS olarak girin, Trevor'un size gönderdiği e-mailden SECURECON şifresini not edin. Paul Warner adıyla girin ve şifre olarak CARPE DIEM yazın. Alttaki bilgisayar ikonuna basarak security level'ınızı 3 yapın. Şifre olarak BLACKLOTUS yazın. Dışarı çıkın ve ofis girişinin solundaki cam kapının yanına kartınızı kullanın. Aynı şekilde asansöre binerek alta inin. Kapılar bitene kadar ilerleyin ve yerde gördüklerinize tıklayın. B 64 yazan kapıya 10958 kodunu girin. Odadaki bilgisayara tıklayın. Şifre olarak ROSETTA yazın. Bilgisayara cevap verin. Bütün yolu geri dönerek borderline'a geri gidin. Therese'e ile konuşup içkiyi için. Sonra kulübün içine ilerleyin ve adama Therese'den aldığınız kartı gösterin. Kapıdaki düğmelerin ortası yeşil bir yuvarlak olana kadar düğmelere tıklayın. Oda içerisindeki asılı duran kırbaca ve perdeye tıklayın.

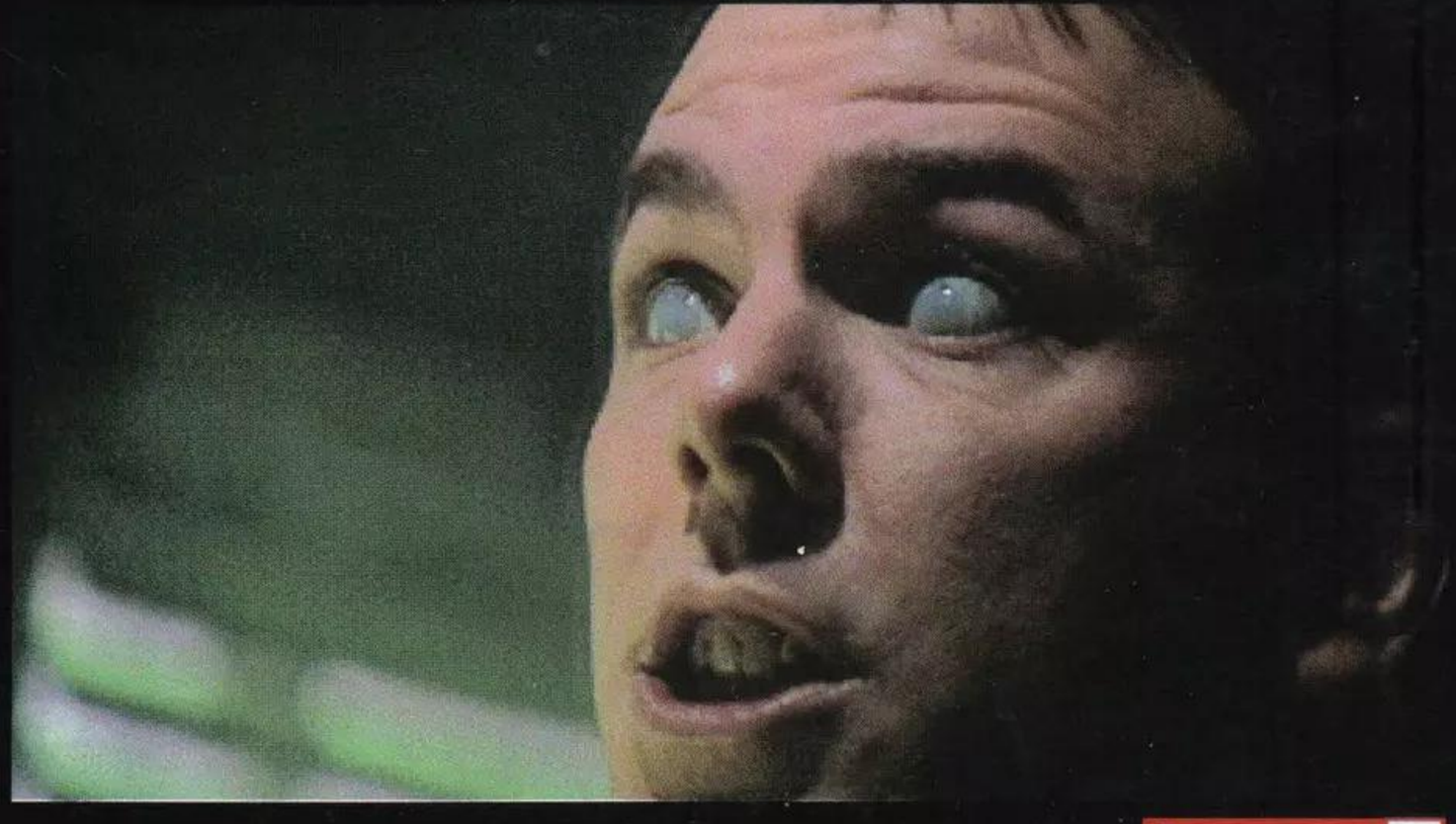
CHAPTER 5:

Polisle konuşun, diğer işleri yapın. Doktordan randevu alın ve ofisine gidin. Masada açık duran telefona tıklayın. Masanın arkasına tıklayın. Görevli bakmazken kapıya tıklayın ve kaçarak şirkete gidin. Bilgisayarınızı açın. Sırayla Bob ve Tom'un bilgisayarlarına da tıklayın. Warner'ın odasına gidin. Bilgisayarına CURTIS olarak girin. E-mailleri okuyun . Bu sefer WARNER olarak girin. Paulw dosyasındaki Goldminedoc'u okuyun.Grafik butonuna tıklayın ve logoyu print edin. BDADRESS.doc'u okuyun. Sistem odasına gidin. Trevor'un cesedinden kartını alın. Yer altındaki gizli odaya gidin. Rosetta şifresiyle bilgisayara girin. Konuşun, sağdaki tarayıcıya Trevor'un kartını kullanın. Kapıda print ettiğiniz şeklin benzeri olan düğmeye basın. Paul ile yaratık onu öldürene kadar konuşun. Yaratık size saldırınca ışık çemberinin ortasındaki panele tıklayın. Yeşil boru üzerindeki kahveringi maddeyi alın. Alt tarafa inin. Toplayabildiğiniz yaratığı toplayın. Elinizdeki yaratıklardan yuvarlak olanla yıldızı birleştirin. (Veya diğer ikisini) En soldaki geçitten içeri gidin. Yerdeki yaratıkları
elinizdeki kalan yaratığı verin. Yerlerken tekini yakalayın. Oluşturduğunuz yaratığı beyaz enerji kalkanına kullanın. (İki kere sol ve sağ) Ve açılan geçitten ilerleyin. Yaratık ile konuşun ve hastanede uyanın. Alet tablasından şırıngayı alın. Jocilyn'in silahına tıklayın. Şirkette yerden giriş kartını alın. Asansöre kartı okutun. Sağ taraftaki kola basarak Therese'yi itin. Annenizi öpün. Kendinize tıklayın. Delikten geçerek o odaya girin. Elinizdeki goo ve slime'ı kullanarak boruya tıklayın. Odaya çıkın. Parlayan yaratığı enerji kalkanına tıklayarak güç verin. Devrelere tıklayarak karşınıza çıkan görüntüye geçin. Bulmacayı çözmek için renkli anahtarları kullanarak onlarla eş telleri bağlamalısınız. Üzerinde ok olan tepedeki şaltere tıklayın.
Sola bakana kadar içinde delik olan lense tıklayın.
Şalterin üzerindeki portakal tipi nesneye tıklayın. Lazeri ateşleyerek bir şeyi çalıştıracaktır.
Yukarı sağa bakana kadar lense tıklayın. Spigot'a tıklayın. Oklu şaltere yine tıklayın. Kırmızı nokta alt sağda olana kadar üçgene yine tıklayın. Route ve Ray'e tıklayın. Sarı nokta altta sağda olana kadar üçgene tıklayın. Ray'e tıklayın. Mavi nokta altta sağda olana kadar üçgene tıklayın. Ray'e tıklayın. Kırmızı, sarı ve mavi şalterlere tıklayın. Üçgeni ilk tıkladığınız yerden itibaren yaptıklarınızı tekrarlayın. Oyunu burada bitirmenin iki yolu var. Eğer kıza tıklarsanız insan olarak yani normal bir sonla oyun biter, eğer enerji kalkanına tıklarsanız da canavar olarak oyunu bitirirsiniz.

Oyunu bitirmeden önce teşekkür etmeyi uygun gördüğüm PC Mania ekibine bu görevimi yerine getiririm. Teşekkürler arkadaşlar. İsim yazsalar daha iyi olurdu tabii.

☒Timur "SF" Çataklı

FİRMA: SIERRA
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: 486 DX4-100, 8 MB RAM, 5 CD 30 MB HARDISK
GENEL: %68



RAKS *New Media* & GAMESHOW

her ABONE'ye bir orijinal OYUN

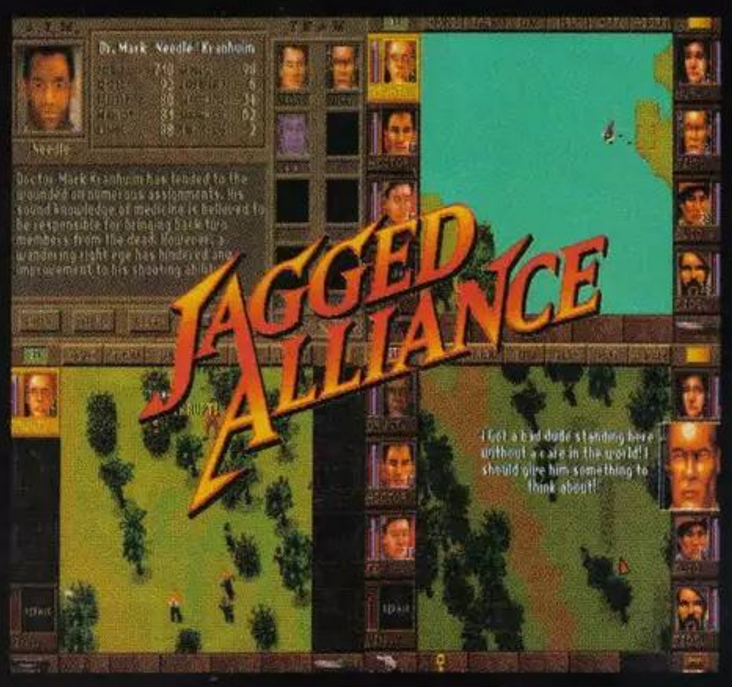
GAMESHOW ve RAKS-*New Media*
işbirliği ile süper kampanya:
GAMESHOW'a abone olduğunuzda, Raks-NewMedia'dan orjinal kutusunda oyun kazanıyorsunuz. Raksotek'lerde satış fiyatı 5.500.000.- TL olan orjinal oyunlar Raks NewMedia'dan GAMESHOW abonelerine ÜCRETSİZ!!!
Ayrıca Abonelere 5 Adet ücretsiz eski sayı kampanyamız da devam ediyor.
Abone olmak için bu fırsatı kaçırmayın. Üstelik SADECE

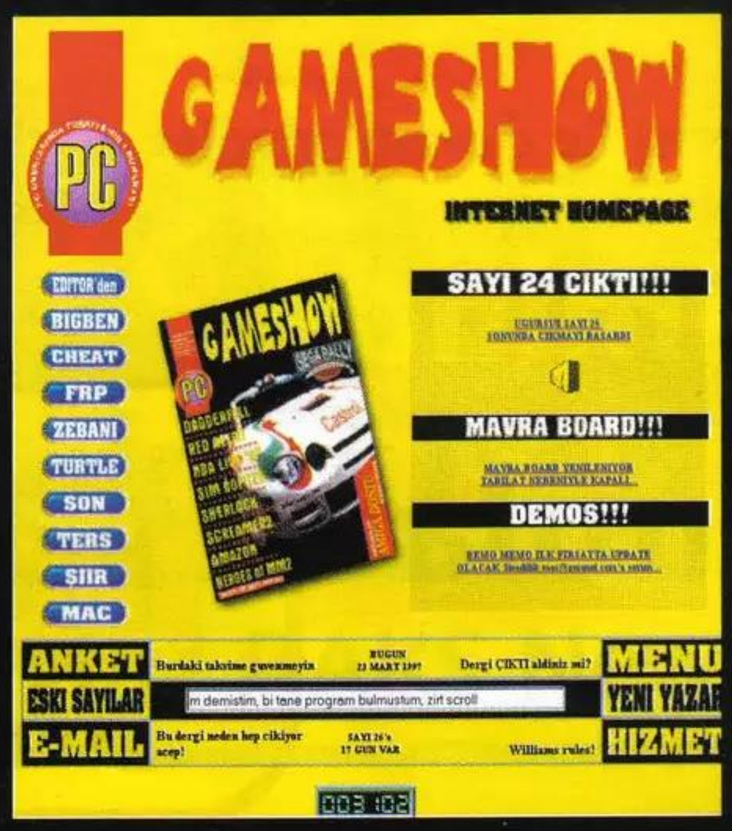
3.000.000. TL

Aşağıda belirtilen banka hesap numaralarına havale yapıp, dekontu, açık adresinizi ve hangi eski sayıları istediğinizi de yazıp fax veya mektupla bize ulaştırın. Aboneliğiniz hemen başlasın.

(Gönderiler Yurtiçi Kargo ile yapıldığından bulunduğunuz yerde Yurtiçi Kargo servisi yoksa lütfen belirtin)

İşBankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980 (Kamer Bilgisayar adına)
YapıKredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1 (Kamer Bilgisayar adına)





Dergide yayınlanmamış yazılar, güncel sayının bir özeti, gelecek sayıdan kısa bir preview (yakında), köşe yazıları, cheat arşivi, MAC Attack (yakında), anket ve daha neler neler...

Eski sayılar sayfasında derginin kısa bir tarihçesini, Mavra Board'da ise günün her saatinde (gündüzleri fareler, geceleri yarasalar) dergiden konuşacak, sorularınıza cevap verecek birilerini bulabilirsiniz. İşte web adresimiz, hemen bookmarkınıza kaydedin.

her modemi olana sonsuz MAVRA

http://gsmnet.com

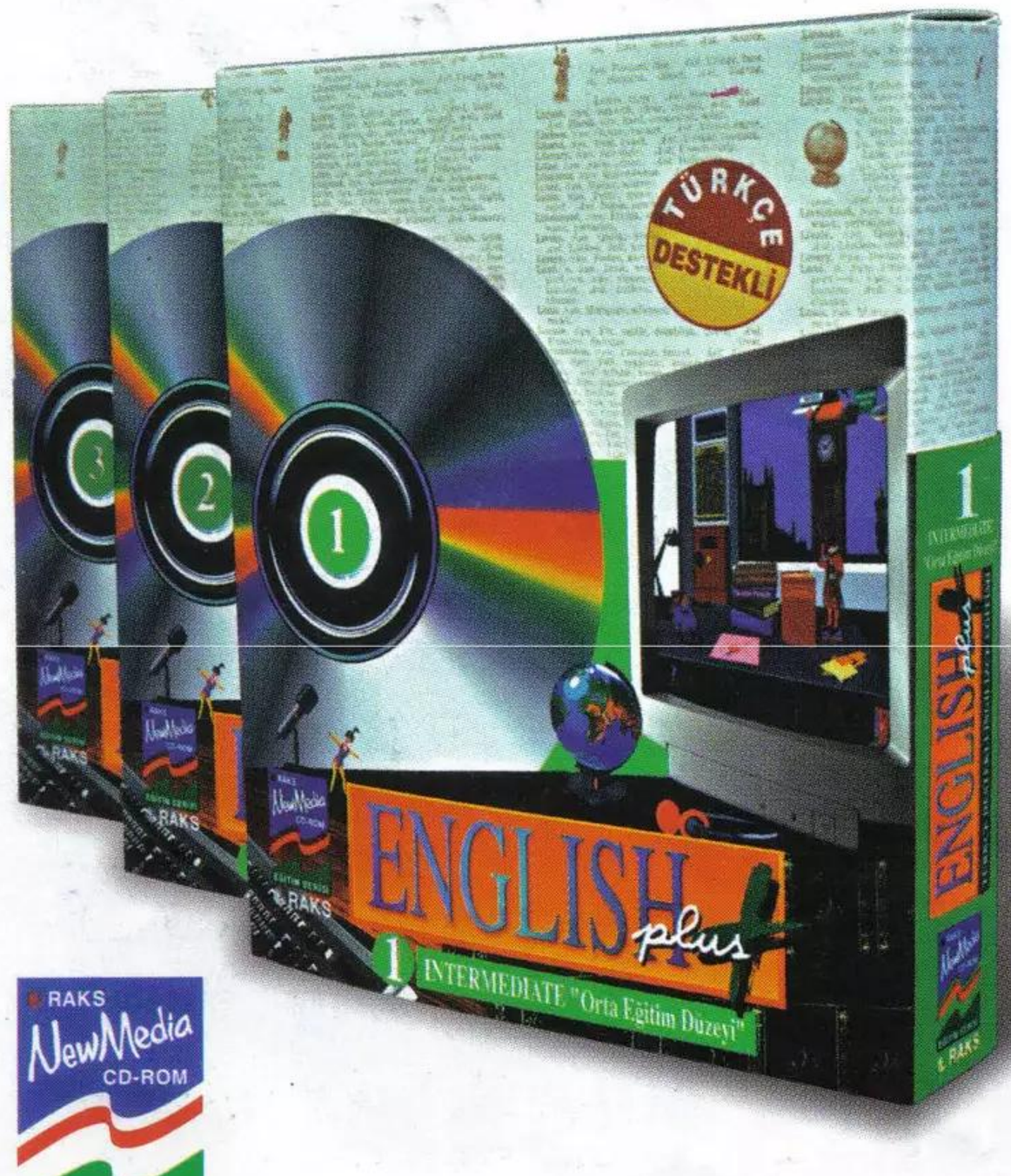
"Let's Start" ile başlayıp,"Basic" serisi ile devam edenler bilirler;

İngilizce eğitiminde en doğru adımlar

ENGLISH plus serisi ile atılır...

3. adım Intermediate

"Orta Eğitim Düzeyi"



CD ROM teknolojisiyle İngilizce eğitimi

Dilediğiniz an yararlanabileceğiniz Türkçe sözlük,
Türkçe gramer kitabı ve Türkçe yardım menüleri.

7000'i aşkın sözcük ve deyim.

Etkileşimli diyaloglarda kendi sesinizi kaydedip
dinleme, orjinali ile karşılaştırma imkanı.

Her CD'de 120 saatten fazla etkileşimli eğitim olanağı.

Kullanılan tüm sözcük, cümle ve deyimlerin gramer özellikleri.

Alıştırma ve testler.

Gerçek video görüntüleri, animasyonlar, İngilizce oyunlar.

Türkçe en çok satan İngilizce eğitim programı Türkiye'nin destekli

RAKS
Tel : (212) 274 02 97
272 6744
Fax : (212) 213 06 28

Ana Dağıtıcı:
3P Bilgisayar San. Tic.
ve Danışmanlık Ltd. Şti.
entepe Cad. No:10/1 80300
Mecidiyeköy İstanbul
Tel: (212) 212 36 57
Fax: (212) 212 36 63

Ayrıca tüm Raksotek Mağazalarında
Merkez: (212)886 62 76/77•Fax:(212)886 6380•Ankara: **Maltepe Migros** (312)232 2610•**Gima** (312)413 13 88 İstanbul: **Ortaköy** (212)260 79 18•**Bahçeşehir Migros** (212)669 27 71 • **Galleria Migros** (212)661 36 05 • **Göztepe/Soyak** (216)317 67 23 • **Maslak Migros** (212)285 42 32 • **Şişli YKM** (212)296 34 18•İzmir: **Alsancak** (232)464 34 07• **Bornova Kipa** (232)373 7159 • **İletişim** (232)463 23 03•**Karşıyaka** (232)323 10 75• **Tansaş** (232)370 52 08• Bursa:**Sönmez Migros** (224)261 10 06• **Altıparmak** (224) 223 06 03•**Kumluk** (224)257 06 19•**Gima** (224)220 73 39•Adana: (322)453 24 27 Antalya: (242)241 74 41• Konya: (332)235 86 54•Mersin: **YKM**(324)238 10 85•Eskişehir: (222)230 92 32•Denizli: (258)263 07 20•Kuşadası: (256)614 65 15•

zaman yok

Uluslararası iş ilişkilerinizi geliştirebilmek,
insanlarla daha kolay iletişim kurabilmek,
ilgi duyduğunuz kültürlere yakınlaşabilmek için...

öğrenecek yabancı dil çok!

çözümü yine RAKS New Media sunuyor

Fransızca • İspanyolca • Almanca • İtalyanca • Rusça • Hollanda Dili

Türkçe destekli

Portekizce • İngiliz İngilizcesi • İsveç Dili • Norveç Dili

Danimarka Dili • Yunanca • Gal Dili • İrlanda Dili

Fince • Macarca • Amerikan İngilizcesi

ve yakında

Türkçe • İbranice • Arapça • Çince

Japonca • Afrika Dilleri • Xhosa Dili

Zulu Dili • Malta Dili • Çekçe

Slovakça • Sırpça • Hırvatça

Bulgarca • Polonya Dili • Romence

Hintçe • Urdu Dili • Setswana Dili

Swahili Dili • Malay Dili • Endonezce

Vietnam Dili • Tayland Dili • Kore Dili

İzlanda Dili • Arnavutça • Farsça

Makedon Dili

TALK NOW!

CD-ROM serisiyle

Dünyanın 46 dilini hemen konuşun

RAKS NewMedia CD-ROM EĞİTİM SERİSİ

RAKS

Tel : (212) 274 02 97
272 6744
Fax : (212) 213 06 28

Ana Dağıtıcı:

3P Bilgisayar San. Tic.
ve Danışmanlık Ltd. Şti.
Esentepe Cad. No:10/1 80300
Mecidiyeköy İstanbul
Tel: (212) 212 36 57
Fax: (212) 212 36 63

Ayrıca tüm Raksotek Mağazalarında

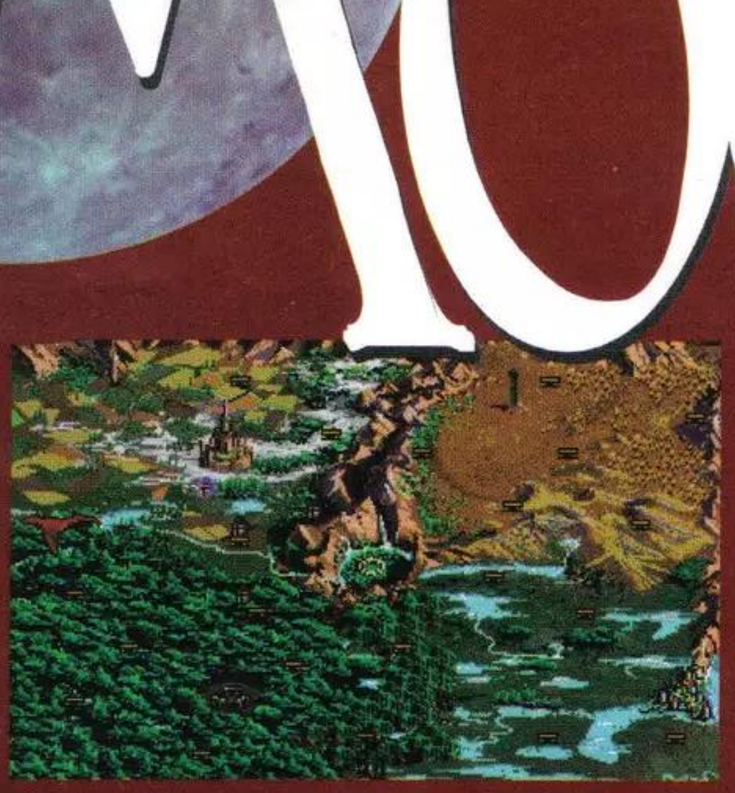
Merkez: (212)886 62 76/77•Fax:(212)886 6380•Ankara: **Maltepe Migros** (312)232 2610•**Gima** (312)413 13 88 İstanbul: **Ortaköy** (212)260 79 18•**Bahçeşehir Migros** (212)669 27 71•**Galleria Migros** (212)661 36 05 • **Göztepe/Soyak** (216)317 67 23 • **Maslak Migros** (212)285 42 32 • **Şişli YKM** (212)296 34 18•İzmir: **Alsancak** (232)464 34 07• **Bornova Kipa** (232)373 7159 • İletişim (232)463 23 03•**Karşıyaka** (232)323 10 75• **Tansaş** (232)370 52 08• Bursa:**Sönmez Migros** (224)261 10 06• **Altıparmak** (224) 223 06 03•**Kumluk** (224)257 06 19•**Gima** (224)220 73 39•Adana: (322)453 24 27 Antalya: (242)241 74 41• Konya: (332)235 86 54•Mersin: **YKM**(324)238 10 85•Eskişehir. (222)230 92 32•Denizli: (258)263 07 20•Kuşadası: (256)614 65 15•

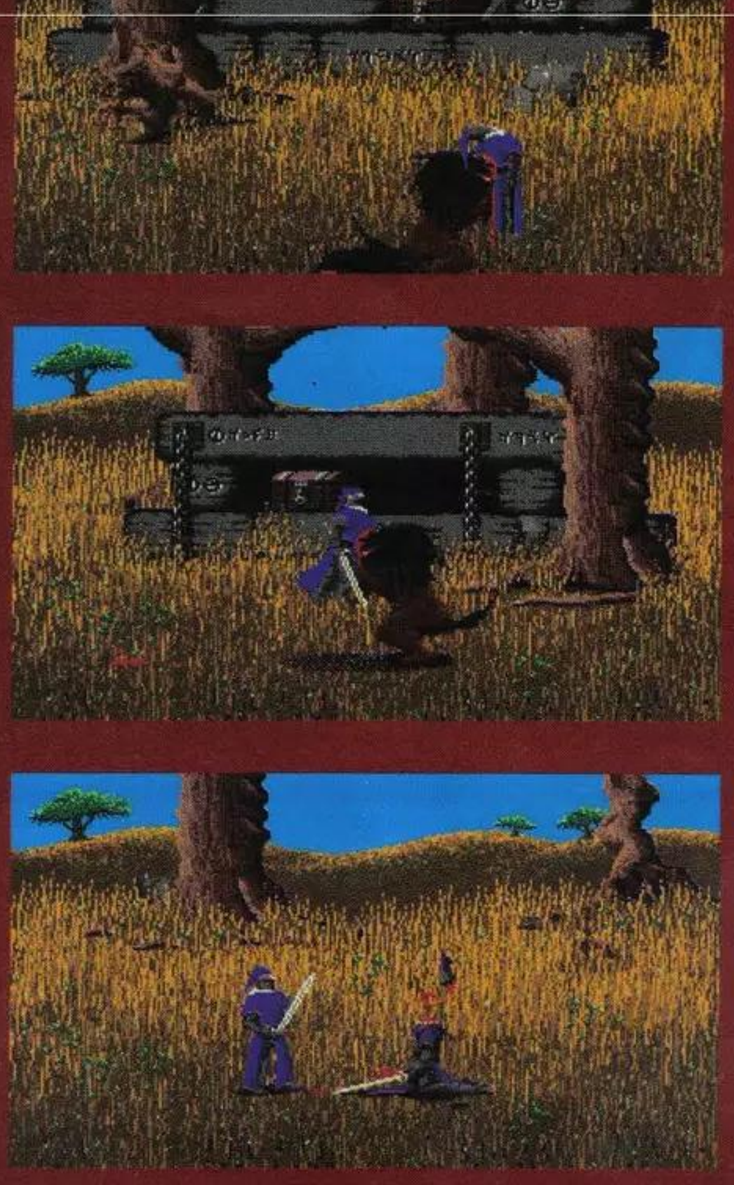
MOONSTONE

Sen! Hey sen ordaki! Arkana bakma sana diyorum (Ay yok bu çok banal giriş oldu)! Arkadaşlar anlayabileceğiniz gibi yine giriş bulamama sorunu yaşıyorum. Zaten şu sıralar kafam çok dağınık kusura bakmayın (Nerden çıktı şu 10 Nisan sınavı?).... Özhan'la telefonda 20 dakika "Aklıma bişii gelmiyo ne yaziim?" muhabbeti yaptık yine de güzel bişi bulamadık. Zaten Moonstone hakkında ne denilebilir ki? Moonstone klasik

sıfatını tam anlamıyla hak eden, türünün tek örneği mükemmel bir oyun. Kısaca anlatmak gerekirse FBU yani Fantasy Beat'em'Up'ı diyebiliriz. Eee kısaca anlatınca anlamadınız galiba? Uzunca anlatayım bari... Şimdi oyunda bir şovalyeyi yönetiyoruz (aslında 4 tane var, biz birini seçiyoruz. Yok dördünü de seçebiliyoruz da, yani, eee neyse buraya sonra gelicem biz bir şovalyede (kısaca Knight diyebilir miyim?) kalalım). Amacımız harita üzerindeki inlere girip oradaki düşmanları yenerek 4 tane anahtarı toplayıp haritanın ortasındaki "Valley of Gods"'a (Valley of Dust and Fire espirisi yapiim mi? Peki yapmiim) ulaşmak. Bu arada anahtarların peşinde olan başka knight'lar (ay ne rahat) da var. Ayrıca bunlarla da savaşıyorsunuz. Şavaş derken bilmem hatırlar mısınız; Pit Fighter'daki gibi 3 boyutlu bir ekranda kılıcınızı kullanarak (değişik hareketler var, anlatcam) düşmanlarınızı biçtiğiniz bir bölüm oluyor. Aslında bölümden çok oyunun büyük kısmını kapsıyor. Fantasy kısmına gelince bu dövüşler sonucunda para, kılıç vs. kazanıp kazanıp karakterinizi güçlendirebiliyorsunuz. Bunun yanında haritada bir sıra yok, istediğiniz yere istediğiniz zaman gidebilirsiniz. Savaş kazandıkça karakterinizin özelliklerini arttırırsınız falan... İsterseniz bunları tek tek ve daha detaylı şekilde inceleyelim.

Şimdii, oyunu yüklediniz, demoyu seyrettiniz (Ahh ah! Biz zamanında o demoyu ağzımız bir karış açık seyrederdik. Şimdi bir esc ile geçiyoruz, ne günlere geldik!). Ana menüde anlatmaya değer bir ogre var. Onunla vahşeti açıp kapıyorsunuz (aa bu arada oyunun en güzel özelliği dövüşlerin bayağı vahşi olması, sakın kapatmayın!). Practise ile iki kişi karşılıklı dövüşebilirsiniz. Oyundayken de dövüşebilirsiniz, hem burada pek zevkli olmuyor (Hep Tuğrul'a yeniliyorum. Oyun içinde beni kimse yenemez!). Bu arada oyun içindeyken **alt-q,** game over ve **esc,** quit to dos yapar... Select player no falan gibi bir seçenek var (unuttum işte!) o seçenekle 1'den 4 kişiye kadar oynayabiliyorsunuz (birazdan açıklıycam). Select Knight ile sonunda





oyuna giriyorsunuz. Her player kendine bir knight (neydi öyle eskiden yarım saat şovalye) seçiyor ve oyuna başlıyoruz. Şimdi her knight belli bir yer yürüyebiliyor. Yürümesi bitince diğer knight'a geçiyor. Dört kişi oynayınca (ya da 2, 3?) herkes aynı klavyeyi kullanıyor (ok tuşları ve enter). İki oyuncu savaşırsa ikinci oyuncu (saldırılan) soldaki klavyeyi kullanıyor (yani w yukarı, a geri, d ileri, x aşağı, tab ateş). Hareketlere gelince, her biri ateş tuşuna basılı tutularak yapılıyor. Ateşe basılıyken (tab ya da enter); **ileri-** yana doğru kılıçla vurma, **yukarı-** en etkili vuruş kafaya vurma, **aşağı-** biri size kafaya vurma hareketi yaparsa korunursunuz, **geri-** arkaya dönmeden arkaya vurma, **aşağı+ileri-** ileri düz vuruş uzaktaki düşman için, **yukarı+ileri-** yukarı çapraza kılıç uzatma (ne biliim başka isim bulamadım) sizden büyük yaratıklara yakındayken seri şekilde vurmanızı sağlar, **aşağı+geri-** bu da yandan gelen saldırıları blok etmeye çalışır, **geri+yukarı-** dagger atarsınız (Daggerfall alın). Kontroller bittiğine göre haritadaki yerleri anlatalım. Şimdi dört bölge var. Her knight kendi bölgesinde başlıyor. Kırmızı olan bataklıkta, yeşil olan ağaçlık alanda, sarı dağlık alanda, mavi otlak alanda başlıyor. Her bölgede bir anahtar bulunuyor, böylece toplamanız gereken dört anahtar oluyor (neymiş? dört anahtar).

İnler: Anahtarları, paraları falan burdan alıyorsunuz. Tabii öyle hemen "buyur al" demiyorlar. Önce düşmanları yenmelisiniz. Alın size düşmanlar:

Ratmen: Fare adamlar 3 çeşit oluyor; Mızraklılar, baltalılar, çekiçliler. Mızraklılar bayağı sorun çıkarıyor çünkü o size uzaktan vururken sizin vuruşlarınız ona yetişmiyor. *Aşağı+ileri* kombinasyonu (permutasyon, tüme varım öğğğ...) ile yenebilirsiniz. Bunları öldürmek çok zevkli, yan vuruşla öldürürseniz ikiye bölünüyorlar, sonra düz vuruş ile sırtları deliniyor kan fışkırıyor (manyak mı? Kim ben? Yok canım nereden çıkarıyorsunuz. Millet Mortal Kombat'ta adamların aort atardamarını söküp ağzına tıkarken iyiydi). Bataklık dışında her yerde çıkarlar.

Kirpiler: Oyunun en kolay düşmanları. Hareketleriniz aşağı- aşağı kılıç saplama (bir kerede öldürüyor) ve *aşağı+geri- yukarı* kılıç saplama şeklinde değişiyor. Aşağı yapılan hareketle rahatça öldürürsünüz. Ayrıca kirpilerden biri ağaca çıkıp kuyruğunu sarkıtırsa ekstra hak alıyorsunuz. Bunu beş kere yapınca oyun trainer oluyor hiç ölmüyorsunuz. Ormanlık alanda bulunurlar.

MOONSTONE

Bataklık canavarı: Sakın önünde beklemeyin sizi de yanına katar. Kafasına vurarak öldürebilirsiniz. Nerede bulunuyor acaba?
Mavi devler: Ellerindeki kocaman sopalarıyla sizi ezmeye çalışıyorlar. Bir kere ölün, adamın parçalanması çok hoş. Vur-kaç'la halledersiniz. Bunlar da bataklıkta bulunuyor.
Balok: Boynuzlu aslanlar (erotik içerikli espiri yapmıycam) taktiğini bilirseniz çok kolaydır. Sol üst köşeye gidin. Yüzünüzü sağa dönün ve sürekli geriye vurun. Size doğru gelirse o tarafa doğru vurun (yoksa tam tersi miydi?). Otlak arazide rastlayabilirsiniz.
Zıplayan devler: Aslında devleri ikiye ayırıcaktım ama artık geçti. Neyse bunların altında kalmadan yakınına gidip *ileri+yukarı* ile kolayca öldürebilirsiniz. Taşlık alanda.....
Borys (Dragon of Tyr): Burası Athas değil bu da Borys değil. Zaten Tsr'da, Darksun'ı out of print yapıcakmış. Mystara varken niye Darksun ki (Aslında sadece dedikodudan ibaret)? Buranın dragon'unu öldürmek için uygun zamanlamayla pençelerinin arasına girip ileri+yukarı yapıcaksınız. En kolayı bu.... Ölünce bayağı bir hazineniz oluyor. Ölürseniz tüm anahtarlarınızı ve bir miktar para ya da item çalıyor.
Harita da başka yerler de var:
Şehirler: Zaten iki tane var. Şehirdeyken;
Tavern: Kumar oynayıp para kazanmak için. Uğraşırsanız iyi para kazanabilirsiniz. Sizin elinizde olan tek şey para miktarı belirlemek.
Merchant: Kılıç, dagger ve zırh satın alırsınız.
High temple: Büyülü eşyaları buradan da alabilirsiniz.
Mystic: Bağış (!) yaparsanız özelliklerinizi arttırır (azaltabilir de).
Healer: 10 altın verin full iyileşin.
Şehirlerin dışında bir de büyücünün kulesi var. Buraya arada bir uğrarsanız size bir şeyler verir. Hemen giderseniz kurbağa olursunuz ve diğer knight'lar herşeyinizi çalar. Ayrıca stone henge'e gidip bir büyülü eşya verirseniz bir hak alırsınız.
High Temple'dan ya da inlerden ya da büyücüden ya da dragon'dan ya da (daha sayiim mi?) büyülü eşyalar alıyorsunuz. İyi, alın:
Healing potion: Hit point full yapar. HP full ise bir hak verir.
Scroll of protection: Başka bir knight size saldırırsa bunu kullanıp savaşmama hakkınız var.
Gem of seeing*: İne girmeden içinde ne olduğunu görürsünüz.
Scroll of hawk*: Haritanın istediğiniz yerine uçmanızı sağlar.
Scroll of wrym*: Diğer knight'ların elindekilerini görmenizi sağlar.
Scroll of Aqu...*: Diğer knight'ların elindekilerini görmekle kalmaz bir tane eşya almanızı da sağlar. Birden fazla anahtar varsa hepsi birden alınır.
Scroll of Haste: Ölünce bir hareket daha yaparsınız, oyun içinde yaparsanız daha çok ilerlersiniz.
Ring of protection: Hit point'e 20 ekler. En fazla üç tane görünür ama almaya devam edersiniz.
*Bunları ölünce çıkan ekranda kullanırsanız boşa gider. Sıra sizde olduğu zaman space'e basınca çıkan karakter ekranında kullanın.
Oyunla ilgili birkaç bilgi verelim:
●Her bitirdiğiniz in size 1 xp. kazandırıyor. Eğer kendi bölgenizin en köşesindeki yere giderseniz karakter ekranı çıkar. Burada experience'inize göre özelliklerinizi arttırırsınız. Burada değişik bir sistem var. Eğer tek kişi oynuyorsanız 3 xp'ye 1 score arttırırsınız. ●Oyuncu sayısı arttıkça bu sayı düşer (4 kişi oynarsa 1'e 1). Özellikleriniz str, con, end olmak üzere üç tane. Str vurma gücünüz (düşmanı kolay öldürürsünüz), con sağlığınız (hp. arttırır), end ise daha fazla yürümenizi sağlar. Pc'de bunlar en fazla 5 oluyor. Amiga'da ise abartabiliyorsunuz.
●Biliyorsunuzdur diye söylememiştim ama belki bilmeyen vardır. Hp enerjiniz oluyor.
●Bir knight'la savaşıp kazanırsanız onun bir eşyasını alabiliyorsunuz. Ayrıca karakter ekranının üstündeki gold'a clickleyerek para da alabilirsiniz. Siz kaybederseniz aynı şey size olur!
●Oyunu kazanabilmek için Sword of Sharpness bulmanız şart. Bunu şansınız varsa inlerden, dragon'dan, büyücüden (çok zor) ya da high temple'dan bulabilirsiniz.
●Zırh olarak 75 gold biriktirip battle armor alın.
●Dragon'ı öldürmeniz şart. Söylediğim hile ile öldürmek için güçlü olmanız gerekmiyor. O yüzden çıkar çıkmaz öldürün.
●Dört anahtarı bütün inleri bitirmeden de bulabilirsiniz. Yalnız önemli olan valley of Gods'daki Medusa'yı (yukarı+ileri kombinezonu) geçmek. Hp 200 küsür, str 5, sharpness sword falan varsa iyi. Yoksa biraz daha oynayın.
●Bu arada siz ilerledikçe, on parmağınızda on ring, sharpness sword falan uçup gidiyorsunuz. Buna bağlı olarak düşmanlar da zorlaşıyor (yaaa). Zorlaşıyor dediğim aynı anda daha fazla sayıda geliyorlar (bana en fazla 3 tane ratmen geldi). O yüzden güçlenmeden mavi devleri öldürün. 2 tane gelince çok zor oluyor.
Eh sanırım Moonstone hakkında söylenebilecek herşeyi söyledim. Bayağı eğlenceli bir oyun. Hala canım sıkıldıkça oynarım. Görmediyseniz mutlaka alın. Bu arada Mısır ilginizi çekiyorsa Mısır'da geçen bir doom gibin çıktı PowerSlave. Benim bayağı hoşuma gitti. Tavsiye ederim. Ayrıca 486'da Hi-res oluyor ve bayağı hızlı! Neyse ben çok geç kaldım gidiyorum. Gelecek ay görüşürüz. Praise you Borys!

☒Efe "sir turtle" Murnoğlu

MINDSCAPE PRESENTS
Moonstone
A Hard Days Knight

FİRMA:	MINDSCAPE
TÜR:	ARCADE
SİSTEM	AMIGA , 386 1 MB RAM 2 HD 50 MB HARDISK
GENEL:	%96

Rally Championship

Bu ay sizlere Network-Q RAC Rally oyununu tanıtalım dedik iyide ettik... Bakınız şimdi RAC Rally'si nedir? İlk önce onu bir öğrenelim...

RAC Rally'si, Formula 2 klasmanında yapılan yarışlardır. Yani burada dünya rally şampiyonasında geçen Sanremo rallisi, Bingoller rallisi filan yok. Sonuçta bu oyunda Colin Mcrea, Tommi Makinen, Carlos Sainz falan da yok...

Rally yarışlarında öyle Formula 1'de olduğu gibin everybody (tüm arabalar aynı anda) yarışmıyorsunuz. Her yarışmacı sırayla parkura çıkar. O parkur da kazandığı iyi bir zamanla dereceye girebilir. Yani oyunda championship'i seçtiğinizde tek başınıza olmanız garibinize gitmesin. Rally parkurlarına sıra gelince benzine aç kalmış egzostların bağıra bağıra gittiği asfaltlardan tutun, lastikleri ilk 100 m.'de kabak etmeğe hazır toprak ve mıcırlardan oluşuyor. Asfalt pistler kolay ve herkesin eşit şansı olduğu için zevksiz. Toprak ve mıcır pistlerde yarışmak daha zor fakat iyi bir pilotajla hem avantajlı hem de daha zevkli. Bunlarda oyunda dikkat etmeniz gereken şeyler. Şimdi oyuna geçtikmiydi...

İşte geçtik, oyundayız. Rally Championship gerçekten güzel ve ayrıntılı bir oyun. Seçebileceğimiz 6 adet yarış arabamız var. Bu arabalar Subaru Impreza, Ford Coswhort, Vw Golf Gti, Renault Megane, Skoda favorit ve proton (yeter gülmeyin)...

Ayrıca arabalar, parkurlar ve RAC Rally'sinin history'si hakkında datebase'ler de mevcut. Oynanabilirliğine gelince sizi biraz zorlayacak (hemen gözünüz korkmasın). Mesala Subaru Impreza gibi ağırlığının beş katı güce sahip 300 beygirlik bir aleti kullanmak o kadar kolay olmasa gerek (hala mı sırıtıyorsunuz siz). Oyunun tek kötü tarafı ise seyircinin az oluşu ve replay ekranında fazla kamera seçeneği olmaması (Screamer veya IndyCar'daki gibi olsa). Şimdi üzerimize düşen en önemli görev olan menüleri anlatmaya başlayalım....

START RALLY: Bu seçenek ile karşınıza 8 tane seçim şansı geliyor.

Championship: Yeni bir şampiyonaya başlarsınız (Gayet uzun bir macera sizi bekliyor).

Arcade Level (1,2,3,4,5): 1.....5 zorluk seçimi olup; arcade makinalarındaki gibi zaman dolana kadar cheekpoint'e ulaşıp puan kazanmak için oynarsınız.

Time Trail: 28 tane (evet tamı tamına 28 tane ayrı ayrı özellikte parkur var) parkurdan birini seçip kendinizi şampiyonaya hazırlar veya zamana karşı yarışırsınız.

Individual: Kendi kurallarınızla size özel bir yarış seçimi (kuralları game options'tan ayarlıyabiliyorsunuz).

#GAME OPTIONS: Burada da karşınıza 6 adet seçenek geliyor. Sırayla;

Driver Details: Adınızı yazıp ülkenizi seçiyorsunuz (çok aradım ama Türkiye yok, çok ayıp oldu bizim dünyaca meşhur sürücülerimize).

Individual Rally Options: Benim rally'm benim kuralım. Rakipler olsun mu? Olursa IQ'su kaç olsun. Ve bunun gibi...

Control Options: Buradan da (hayret bir şeydir her oyunda aynı işe yarıyor) arabanızın automatic veya manual vites olmasını ayrıca oyunun controller'larını ayarlayabiliyorsunuz. İlginçtir direksiyon-joystick seçeneğide var. Yine ilginçtir direksiyon-joystick Türkiye'de yok. Varsa da ilginçtir çünkü bir dünya Usa dolarıdır...

Visual Preferences: Bu seçenekten de oyunu hangi kamera açısından oynayacağınızı seçebilir, takometre, dikiz aynası ve hangi tarafa döneceğinizi gösteren mesaj kutusunu açıp kapatabilirsiz. Units Display'den ise oyundaki normların km veya mil, bhp veya kw olarak değiştirebilirsiniz (birleşmiş milletleri seçin).

Visual Display: Bilgisayarınızın kapasitesine göre ekran ayarlarını yapmanıza sebebiyet veriyor (benim P75 8mb çok iyi hi-res çalışıyor).

Audio Options: Genelde ses ayarlarını yapmaya yarayan menüdür. Sakın in-game music'i aktif hale getirmeyin (hiç Colin Mcrea'i Subaru'sunun içinde cıstak cıstak müzik dinlerkene görmediydim). Bütün gerçekçiliği imha ediyor.

#GENERAL INFORMATION: İşte geldik oyunumuz database'lerine. Buradan 28 adet parkurun en iyi zamanlarını, en iyi skorlarını öğrenebiliyoruz. ***Top Driver***'den gruplara ve klasmanlara göre pilotların derecelerini görebiliyoruz. ***Car specifications*** bölümünden 6 adet arabanın teknik verilerini (motor hacmini, kaç silindir, kaç beygir, kaç vites, olduğunu) öğrenebiliyor, yol ve yarış versiyonlarını görebiliyoruz. Ayrıca Rally'nin history'sinide buradan hem öğrenebiliyoruz.

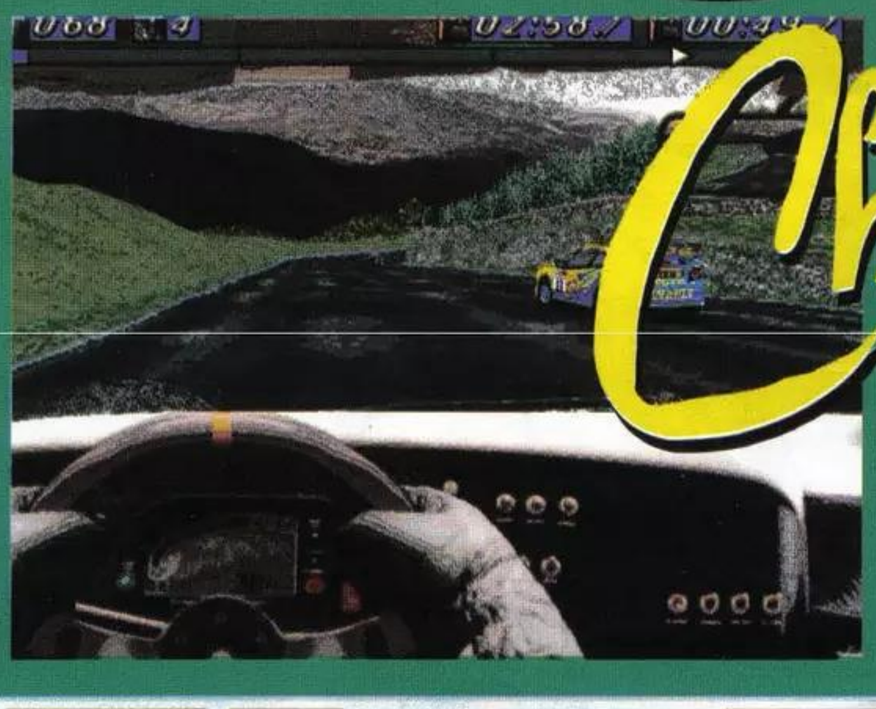
#LOAD RALLY: Maksimum 12 rally'yi save edebilirsiniz. Minimum bir tanesi yükleyip oynayabilirsiniz (ne dedim ben?). O da buradan yapılıyor.

#SETUP LINK: Bu seçenek hangi oyunda olursa onu açıklayan yazar hemen 'işte oyunun en eğlenceli yeri' der. İşte rally'nin en eğlenceli yeri (nihohaha!). Gelin şu sekiz bilgisayarı birbirine bağlayalım (oha!) veya modem'le birbirlerimizi arayıp kardeşçe oynayalım.

#INTRO: Eksantirik enstantelerin olduğu video görüntülerini seyredebilirsiniz...

Oyunun menülerini de anlatıverdik. Şimdi de programımızın bu bölümünde size tavisiyelerde bulunacağızdır.

- Yolu iyi takip ediniz efendim. Yanlış yere dönme zahmetinde bulunmayınız



(çünkü size bir kazanç sağlamayacaktır (hadi yaa)).

●Yarışa girmeden önünüze bir ekran daha geliyor (service setup (arcade level'lerin haricinde)). Bu menüdeki ayarları yapmanız için yarış arabaları hakkında bilginiz olması gerekiyor. İsterseniz bunları açıklayayalım (yok istemiyorsanız ısrar filan etmeyeyim).

Suspension Height (low, high): Arabanın yerden yüksekliğini ayarlar. Asfalt (tarmac) parkurlarda arabanın yüksekliğini alçaltın (low). Çakıl (gravel), çamur (mud) ve karlı (snow) parkurlarda yüksekliği arttırın (hight).

Gear Rotain: Bu seçenekten vites oranlarını ayarlayabilirsiniz. Zaten iyi ayarlanmış vites oranlarıyla oynayıp ta bozmanıza hiç gerek yok.

Suspension Stiffens (soft, hard): Buradan da arabanızın süspansiyonlarının sertliğini ayarlıyabiliyorsunuz. Tabiiki asfalt ama sürate uygun parkurlarda süspansiyonları sertleştiriyorsunuz (hard) değil mi? Yine tabii ki çakıl, çamur ve karlı parkurlarda süspansiyonlarınızı yumuşatıyorsunuz (soft) değil mi?...

Brakes Balance (rear , front): Bu da sizin yarış arabanızın fren ayarları oluyor efendim.

İmleçi rear'a getirirseniz arka frenler tutar. Tabiiki Front'a da getirince ön frenler tutar.

Arka frenler tutunca kontrol zorlaşır. Tamamen ön frenler tutarsada saçma olur ve yine kontrol zorlaşır. Peki en iyisi hangisi? En iyisi siz yüzde yetmişbeş ön frenler tutacak kadar ayarlayın iyidir.

Tyre Choice: İşte en önemli ayar. Profesyonel yarış pilotlarının bile zorlandığı bir seçim. Lastik seçimi. Neyse biz size yine yardım edelim.

Dry(kuru)/wet(yağmurlu) tarmac(asfalt): Kuru veya yağmurlu asfalt parkurların, hıza doymayan lastiği.

Dry mud(çamur)/tarmac: Çok sağanak yağmur yağarken bile size arabanın kontrolünü sağlamanızda güç verecek olan lastik.

Dry mud/gravel(çakıl): Kuru bir çakıl parkura sağlam basmanızı sağlayan çakıl lastiği.

Wet mud/gravel: Hava soğuk ve karanlık. Bardaktan boşalırcasına yağmur yağıyor ve çakıl pakurdasınız. İşte bu lastik o zaman gerekecek.

Wet mud: Çamur parkurların üstesinden gelmeniz için.

Wet mud/snow(karlı): Karlı parkurların, hırçın kar lastiği.

Snow: İyiçe abartılmış karlı ve soğuk parkurların, kalitesinden ödün vermeyen lastiği.

Yarış parkurunun zeminini ve hava durumunu service setup'dan önce gelen parkur bilgilerinin olduğu ekrandan öğrenebilirsiniz.

Steering Respence(slow,fast): Buradan da direksiyon kontrolünü ayarlıyorsunuz. İmleçi slow'a yaklaştırırsanız direksiyon hakimiyeti daha kolay olur.

Service setup menüsüde bu kadar.

●Dönerken gazı kesin kontrolü sağladıkdan sonra gaza sonuna kadar köklenin...

●Championship'de yarışırken servis setup'a kadar olan bölümlerde olabildiğince arabaya az hasar verin. Sonra fazla zamana patlıyor.

●4 çekişli arabalar daha avantajlı. (En iyi arabalar Subaru impreza ve Ford cosworth).

Ayrıca gece sürüşleri, sisli, yağmurlu ve karlı havalar oyuna süper bir hava katıyor.

Şimdi geldik son kelamlarımıza. Oyunumuz hakkaten çok güzel. Son zamanlarda çıkan en iyi yarış oyunlarından. Ayrıca rally meraklıları için tek. Gerçek yarışma zevkini arayanlar içinde bire bir. Evet benden bu kadar. Umarım fazla bi yanlışım olmamıştır. Herkese bol oyunlu günler dilerim.... Bye Bye.....

☒Burak Çelik

FİRMA:	MAGNETIC FIELDS
TÜR:	ARABA YARIŞI
SİSTEM	PENTIUM 75 8 MB RAM 1 CD 30 MB HARDISK
GENEL:	%89

TUNNEL

Patron bana al şu oyunu yaz derken zavallı makinamı hiç düşünmüyor. Rander'mış texture'mış 486'nın neyine. Kasılıp kalıyor garibim. Aksi gibi arcade oyunları da hep böyle yapıyorlar. Aslında artık bütün oyunları böyle yapıyorlar. Bilgisayarımın son zamanlarda normalde hıza ihtiyaç duymaması gereken strateji oyunlarında mouse'u hareket ettirmekte bile zorlanması beni iyiden iyiye kıllandırmaya başladı. Sanıyorum ufak ufak pentium'lanmak lazım. Asında ben çok da şikayetçi değilim. Bu ufak sorun benim oyunumu dergide oynamama zemin hazırlıyor. Ne de olsa kocaman monitörlü, çok pentium bir makina da arcade oynamak oldukça zevkli oluyor (benim için Ferrari kullanmak kadar zevkli). Bunun tek dezavantajı Serkan'ın yanımda oturup her şeye burnunu sokması.

Birisi yanınızda oturup sürekli olarak; Bu ne? Onu patlatınca n'oluyo? O aldığın neydi? Bu tuş ne işe yarıyo? Sola dönme sağa dön. vs. vs. şeklinde şeyler söylerken bir yandan da haritayı açıp kapatıyorsa deli olmamak elde değil. Neyse bütün olumsuzluklara rağmen (başta Serkan) oyunu oynamayı başardım ve karşınızdayım.

Tunnel B1 oynanış şekli açısından Hi-Octane'a çok benziyor. Prensipte iki oyunda da sınırlı bir alanda sağa sola ateş ederek ilerlemek durumundasınız. Bir farkla Hi-Octane'da geçmeniz gereken rakipleriniz var Tunnel B1'de sadece ve sadece kendi paçanızı kurtarmak amacı ile koşuşturuyorsunuz. Tabi arada görevleriniz de var ama bi süre sonra oyun öyle heyecanlı bir hal alıyor ki sağla solla uğraşmayı bırakıp tam gaz asıl görev yerine koşturuyorsunuz. İlk birkaç görevden sonra süre sınırlamaları başlıyor. Başta görev bittikten sonra çıkışa ulaşmak için belirli bir süreniz var, sonraları bütün görev bir koşuşturmaya dönüyor. Tabii ki her şeyin bir kolay yolu mevcut. Onları ilerde tartışırız.

Önce menüler;

Dil seçiminden sonra (altı tane var, artık hangisini biliyorsanız) karşınıza üç seçenekli bir menü çıkıyor. **Start Game:** Start game. **Language:** Dil seçimi (bir önceki ekran yani) **Options:** İşte menülerin en önemli kısmı; ayarlar. Tabii ki bir sürü alt seçeneği var. **Disc options:** Save, load falan. **Display Config.:** Deail low, medium, high (bilgisayarınız pentium 90'mı, 100'mü, 120'mi?) brightness low, medium, high (Parlak mı? Soluk mu?) **Sound Config.:** Buradan hemen hemen her şeyin sesini kısıp açabiliyorsunuz. Silah sesi, motor sesi, düşman araçları, patlamalar vs. (Serkan hariç her şeyin sesi kısılabiliyor. Sanırım ben onu tamamen kapatıcam) **Difficulty:** Zorluk derecesi. **High Scores:** Çok matah bir şeymiş gibi her oyuna bir tane koyuyorlar...

Menü kısmı kısaca böyle. Şimdi birazda klavye örtüsünden bahsedelim.

Tab: Haritayı açıyor. En sık kullanacağımız tuşlardan biri. Mission briefing'i falan boş verin kırmızılar birincil görevler, sarılar ikinci, yeşiller de üçüncü sırada. Ayrıca ok tuşları ile harita üzerinde gezinebiliyorsunuz. Bu ilerde çıkışı bulmak için çok gerekli oluyor. Ve silah tuşlarımız yani benim bildiklerim;

F1: Flares. Anladınız her halde, ileride güdümlü roket de atıyorlar.

F2: Mines. Mayından çok saatli bomba gibi. Bırakıp kaçıyorsun biraz sonra patlıyor (Tabi önce biri çarpmazsa). Ateş ederek de patlatabiliyorsunuz. Zamanlama açısından iyi oluyor. Dikkatli kullanın tahrip gücü oldukça yüksek, burnunuzun dibinde patlaması hoş olmuyor.

F5: Lazer. Etkili ama sayılı olması dezavantaj. Makineli varken pek iş düşmüyor.

F6: Head seek missile. Güdümlü füze. En iyi silah denilebilir. Kolay bulunmuyor, çok sıkışmadıkça kullanmayın. İlk kez 5.bölümde alıp 6.bölümde kullanabiliyorsunuz.

F7: Missiles. Bunlar da güdümsüz füze. Etkili ve nispeten bol bulunuyor ama ateşlemeden önce nişan almak gerekiyor. Hareketli hedeflere atıp ziyan etmeyin

F8: Machine gun. İlk göz ağrınız. Sınırsız, Etkili de sayılır. En seri silah olduğundan oyunun büyük bölümünde bunu kullanabilirsiniz.

Pause/Break-Num lock: Booster. Aracınızın turbo modu. Sayılı ve süreli ama çok önemli. Ne zaman kullanacağınızı iyi düşünün çünkü 3. Görevden sonra tüm görevler süreli. Bu da hep aceleniz olacak demektir.

Esc: Pause. Oyunu durdurduktan sonraki seçenekleriniz. ***Contiune:*** Devam etmek. ***Restate Mission:*** Görev başındaki açıklamaları tekrar görmek isterseniz... ***Restart:*** Baştan başlama. ***Quit:*** Sıkıldıysanız çıkabilirsiniz. Oyun ile ilgili alalatılacaklar bu kadar. Size yardımcı olması açısından biraz da görevleri açıklamak istiyorum.

1.BÖLÜM: doğal olarak en basit bölüm bu. Genel kural şu yolda duran her şeyi (Kapılar ve duvarlar hariç) patlatabilirsiniz. Bu bütün

bölümlerde geçerli. Ama hangisi önemli, hangisi zaman kaybetmeye değer bunu bilmek lazım. Mesela 1.Bölümün başında karşınıza çıkan sandık gibi şeylerden sadece skor çıkıyor. Objeleri patlattığımızda çıkan bordo-mavi şeyler skor. Hiç zaman harcamayın. Kırmızı-beyaz olanlar genellikle cephane ve büyük kırmızı-beyazlar genelde silah. Genelde diyorum çünkü silah sandığınız cephane, cephane sandığınız silah çıkabilir o yüzden bunları pek pas geçmeyin. Ve önemli bir şey daha; Üzerinde radyasyon işareti olan sandıklar. Bunlar oyunda enerji yenileyebileceğimiz yegane kaynak. Bunları sakın uzaktan patlatmayın zira patlattıktan sonra bir kaç saniye içinde enerjiyi almazsanız radyasyon yaymaya başlıyor ve eğer yakındaysanız hızla enerji kaybediyorsunuz.

İlk bölümdeki amacımız Machine gun upgrade ve roket install. Rakiplerimiz pek zorlu değil. Sadece tek tük sabit makineliler ve bölüm sonu canavarı olarak da hareketli bir tane. Bu bölümde machine gun'ı önce ikiye sonra üçe upgrade ediyoruz ve ondan sonra bunlar hafif kalıyor.

2.BÖLÜM: 2.Bölüm biraz daha karışık. Düşmanlar biraz daha zorlu. Burada havan topu benzeri sabit bomba atarlar karşımıza çıkıyor. Bunların fazla bir isabet kaydetmeleri gerekmiyor. Attıkları bomba yakına bir yere düşerse de size hasar veriyor. Bu arada fark etmediyseniz kapıları açmak için üzerinde kırmızı ışık yanan buzdolabı gibi şeylere dokunmalısınız. O zaman ışık yeşile dönüyor ve kapı açılıyor. Ve 'sabit makineli'ler için bir taktik: bunların atışını savuşturmak için Alt tuşuna basıp yana kayın sonra ayın yere gelip ateş edin. Böylece atış açınızı kaybetmemiş olursunuz.

3.BÖLÜM: İşte gerçekten zorlu bir bölüm. Bu bölümün en zorlu canavarları helikopterler. Bomba ve güdümlü füze atıyorlar. Helikopterleri patlatmak çok zor. Sadece alçaldıklar zaman vurabiliyorsunuz. Hatta bazılarını vurmak bile mümkün olmuyor. Burada unutmamamız gereken şey her şeyi patlatmak zorunda olmadığımız. Uğraşıp enerji kaybedeceğinize basıp gidin. Bu arada güdümlü füzeler karşı flare kullanmayı unutmayın zira bunlardan başka kaçış yok. Flare havada kaldığı sürece füzeler onu kovalar bu da kaçacak bir sürü zaman demektir.

Bu bölümün sonunda çıkışa giderken ilk defa süre kısıtlaması ile karşılaşacaksınız. Saat geri sayıyor, yukarıdan bombalar düşüyor. Paniğe kapılmamak elde değil. İşte booster'i burada kullanmak lazım (booster'ı Pause/Break yada Num lock tuşları ile kullanıyorsunuz). Muhtemelen iki tane bulacaksınız. Sadece birini kullanın diğeri ilerde daha gerekli olacak. Yolun geri kalanında normal hızınız size yeter.

4.BÖLÜM: Cehennem. Bir kaç saniye ilerledikten sonra geri sayım başlıyor ve bölüm sonuna kadar da durmuyor. Aslında süre göründüğü kadar kısa değil. Kapılardan geçince extra süre kazanıyorsunuz (Araba yarışlarındaki check point'ler gibi). Asıl mesele o kapılara ulaşmak. Bir önceki bölümde ayırdığımız booster burada işe yarıyor. İlk baştakini de sakın kaçırmayın. Booster'in en önemli özelliği kullanırken çarptığınız her şeyi parçalayıp geçiyorsunuz. Aksi halde duvara çarpmış gibi durursunuz. Bu da zaman kaybına yol açar. En büyük handikabınız en fazla üç booster taşıyabilmeniz. Bu booester'ları yoldan toplamalısınız anlamına geliyor. Bu iki şekilde olabilir.

1) O küçük sandıklardan bulabilirsiniz (Baştakini saymazsanız bir tane var).

2) Yolda motosiklet benzeri küçük araçlar karşınıza çıkacak (Garip bir şekilde sizi önden takip ediyor) onları kaçırmamaya bakın. Bu arada booster'ı pas geçip alamazsanız durup geri dönmeye çekinmeyin. Bu şekilde kaybedeceğiniz zamanı fazladan bir booster ile rahatça telafi edebilirsiniz.

5.BÖLÜM: Sanırım Tunnel B1 adını buradan almış. Oyunun başından beri ilk defa gerçekten tünele giriyoruz. Ve şimdiye kadar en güzel grafikli bölüm bu ama sizin sağa sola bakacak fazla zamanınız olmayacak. Tahmin ettiğiniz gibi bu bölüm de süreli. Hem de bu sefer önünüzde aşmanız gereken engeller var (hemen başta bir booster kullanmanız gerekiyor). Düşman tünelin çeşitli yerlerine istihkam kurmuş. Enerji veya cephaneye ihtiyaç duyduğunuz zamanlar dışında bunlarla boşa savaşmayın. Savaşacaksanız da arlarına yerleştirilmiş mayınlar ateş edin. Hem size geçecek yol açılır hem de patlamanın şiddeti ile bir çoğunu yok edersiniz.

Daha önce alıp biriktirdiğiniz mayınların yararını şimdi görüyoruz (sakla samanı...). parmaklıklı kapıları sadece mayın koyup patlatarak açabiliriz. Mayını hareket halinde bırakırsanız çarpıp uzağa fırlatabilirsiniz. Tahrip gücü çok yüksek olduğundan kapı açmadığı zamanlarda da çok etkili olabilir (bu arda flare ve mines'i space ile kullanıyoruz).

Bu beş bölüm oyun hakkında bir fikir edinmenize yardımcı olmuştur umarım. Biraz daha yazarsam oyunu oynamanıza gerek kalmayacak. Her ne kadar sürç-i lisan ettiysem affola. Yazımı bitirdiğime göre artık gezmeye gidebilirim. Özgür de askerden geldi (Özgür Strikes Back). Artık ortalık iyice şenlenecek. Hadi şimdi sizde gidin gezin hem çıkmışken Tunnel B1 de alırsınız. Görüşmek üzere hoşça kalın.

☒Levent YARLI

Titanik, çok ünlü deniz kazasının baş kahramanı dev geminin ismi olmaktan çok daha fazla şey ifade ediyor kimi yazarlara göre. "Titanik batmaz, deyimi Tanrı'nın kulağını rahatsız etti", Titanik için yapılan yorumlardan, çıkarılan dedikodulardan ve fısıltılardan sadece bir tanesi. Göz kamaştıran Titanik 14 Nisan 1912'de bir buzdağına çarparak batar ve yaklaşık 1500 yolcu kaybolurken 705 kişi kurtarılır. Titanik'in büyüklüğü için bir fikir olması açısından taşıdığı patateslerin 40 tonu bulduğunu söylemek istiyorum. Sizleri sıkıcı teknik bilgilerle boğmak istemem. Ve Titanik'in muhteşemliği ve etkileyiciliği hakkındaki merakınızı gidermenin en güzel yolu da Titanic: Adventure Out Of Time oyununu oynamak olacaktır.

Bir İngiliz ajanı olarak batacağını bildiğiniz Titanic'e ülkeler arası bir sorunu çözmek için gönderiliyorsunuz. Oyunda yalnızca çözülecek problem yok, bunların ilgili olduğu yaklaşık 25 karakter de çevrenizde oyununuzun etki alanı içindeler. Grafikler için şöyle bir terim kullanmışlar "photo-realistic graphics". Oyunun arabirimi oldukça kullanışlı. Dediğim gibi sadece bir macera oyunu oynamış olmakla kalmıyor, tarih yapraklarında önemli bir sayfa işgal eden titanik Kazası'nı da içinde yaşıyorsunuz. Gerekli belgeleri ve kendinizi Titanic'ten kurtarmak hedefiniz.

Peki bunu gerçekleştirebilmek için nelere dikkat etmemiz gerekiyor:

- *Durduğunuz yerde 360 derece dönerek gidebileceğiniz yönleri ve etkileyebileceğiniz eşyaları iyice araştırın.
- Adamımız Smethells, C Deck'teki Purser, komutanımız Bayan PP, yön bulmada yardımcı olarak asansör adamı ve bilinmeyenlerin sözcüsü Trask oyunda bize yardım edecek önemli karakterler. Onları iyi dinleyin derim.
- Şu karakterle konuşun demek tüm seçenekleri aksi belirtilmediğinde kullanın demektir.
- Problemlerin birden fazla çözümü olabilir. Ve oyundaki karakterler onlarla konuşup konuşmamanıza göre oyunu şekillendireceklerinden her adımınıza ve öğrendiğiniz herşeye çok dikkat edin. Problem çoğu zaman değişik sıralamalarla da çözülebilirler. Aklınızda bulunsun.

TOUR: Oyuna başlamadan önce Titanic'in içinde biraz dolaşmak hem bizi oyuna ısındıracaktır hem de oyun sırasında işimizi bayağı kolaylaştıracaktır. Bence iyi düşünülmüş bir seçenek. Farketmiş olacağınız gibi haritadaki kırmızı taralı yerlere anında ulaşabiliyoruz. Kırmızı nokta ile de o anda tam olarak nerde olduğumuzu görebiliyoruz. Ne kadar da büyük bir gemiymiş değil mi.

TAM ÇÖZÜM: Bu çözüm benim oynadığım ve bitirebildiğim en kesin çözümlerden biri. Diğer seçenekleri çözümün sonunda elimden geldiğince açıklamaya çalıştım.

Oyuna başladığımız Londra'daki odada en son masa olmak üzere herşeyi dikkatlice inceleyelim. Masadaki herşeyi de kartların arkalarını da okuyarak gözden geçirelim. Kartpostalları okumak ve saatimize bir göz atmak en önemli noktalar. Bu arada Londra Almanlar tarafından bombalanmaktadır (14 Nisan 1942) ve bir bomba da bizi tam 30 yıl öncesine götürür (14 Nisan 1912). Artık Titanic'deki odamızdayız ve bizi bekleyen bir sürü sorunla boğuşmaya hazır olmalıyız. Kapının çalındığını farkettiyseniz kapıyı açalım ve yardımcımızla tanışalım: Smethells. Bize her konuda yardımcı olacak Smethells, hemen "help" moduna geçti bile. İsterseniz tüm konuşmaları yaparak Titanic hakkında biraz bilgilenin. Smethells, Peny Pringle'den (PP), bizi jimnastik odasında (electric camel) beklediğine dair bir not da getirdi. Yatağımızdaki çantamızı ve içindeki anahtarı gözden kaçırmadığımıza göre odamızdaki sandığı bu anahtar ile açabiliriz. Sandığın içindeki gramafonun borusunu yerine yerleştirip gramofona kolunu döndürerek güç verince görevimizle ilgili mesajımızı dinliyoruz. Kutunun sol tarafındaki çekmecelerin en altındakinde bir decoder ile üstteki rafta görevimizle ilgili bir dosya var. Zarfın içindeki haritaya ve yazılı bilgilere iyice bir göz atalım. Odadaki dolabın üzerinde saatimizi ve çekmecelerde Georgia'dan bir not bulduk. Artık PP ile buluşma zamanı geldi.

Eğer kafanıza takılan sorular varsa adamımız Smethells'i B Deck Great Staircase'de bulabilirsiniz. Bulunduğumuz odanın çevresini şöyle bir dolaştığımızda gemide nereye nasıl gideceğimizi öğrenebileceğimiz asansörden sorumlu arkadaşı bulacağız. Örneğin haritada jimnastik salonunun nerede olduğunu göremediysek yada oraya nasıl ulaşacağımızı bilmiyorsak hemen O'na sorabiliriz (konuşma sırasında more locations'I seçmeniz gerekecektir). Ve A Deck'ine çıkalım. Asansörde muhabbeti de fena değil hani: D Deck'indeki partiden ve Georgia'dan bahsediyor. A Deck'inde merdivenlerin başına gelip Trask ile tanışalım. Bu metafizik "bile" ötesi, Türk kılıklı herif de bayağı işimizi kolaylaştıracak ona göre iyi geçinelim Trask ile. Merdivenlerden yukarı çıkıp, güç bela jimnastik salonunda PP ile buluştuk diyelim. Bu hamınefendi iş arkadaşımız sakın göz koymayın! Ne yapmamız gerektiğini harfi harfine bize dikte ettirecek oyun boyunca PP konuşurken açın kulakları. Konuşma bitince etrafta biraz eğlenebilirsiniz. Salondan çıkıp kıç (aft) tarafına doğru yürüyelim ve Georgia ile konuşalım. Bir gerdanlığımız var artık. Telsiz odasına (wireless) doğru yönelelim. Bu arada birisinin bize seslendiğini duyacağız. Farketmez ama isterseniz telsiz odasındaki işimizi bitirdikten sonra ilgilenelim bu amcamla.

Telsiz odasına giremezken Kaptan Morrow ile karşılaşıyoruz. Telsiz odasına girebilmemizin tek yolu tatlı dil, sırasıyla da şöyle: "The sea appears calm.", "It's a clear night, but dark", "What uproar?", "You don't care for burocrats", "What war was that?", "No wonder moonless nights…", "Now may I visit wireless room?" ve cevap evet. Hehehe. Masanın üzerindeki tüm telgraflara göz gezdirerek üzerine sadece rakamlar ve abuk sabuk harfler olanı ister istemez alalım, zaten. Odamızdaki decoder'ı kırmızı ve yeşil kabloları yerlerine iterek ve düğmesine basarak çalıştırdıktan sonra 4 haneli sayıyı decoder'ın üzerindeki sayılarla en alt satıra yazdıktan sonra harfleri de sırasıyla girelim. Eğer iki ayrı kelime yoksa (telgraftaki kod her oyunda değişiyordur) arada boşluk bırakmayın. "Decoder" tuşuna basınca mesajımızı almış olacağız. Hemen komutanımıza (PP) odasında durumu anlatalım.

Rubaiyat'ın Boiler Room 3'de olduğunu ve kömür deposu (coal chute9 4'de de bir numaralar olduğunu başka yolla da öğrenebilirdik: Güvertede bizi çağıran adamın yanına giderdik. Seidlemann ile tanıştıktan sonra onunla dolaşmayı kabul eder ve bizi Zeitel ve Haderlitz ile tanıştırmasını sağlardık. Onlar gidinceye kadar muhabbetten sonra Seidlemann'ın da teklifini reddedip Zeitel'in masada unuttuğu pipoyu alırdık. Seidlemann'ı Smoking Room'da bulur bizi bu kez de kumarbaz Riviera ile tanıştırmasına izin verir ve hatta Riviera ile geyiğine biraz Blackjack oynardık. A Deck'inde bıraktığımız Trask'a incelemesi için (reading with.. gibi bir konuşma ile göstereceğimiz eşyayı seçerek) pipoyu gösterir ve Türk Hamamına gitmemiz gerektiğini anlardık. Türk Hamamında suyu açık bırakır aynaya dikkatlice bakarken klikleyerek aynı mesajı görürdük.

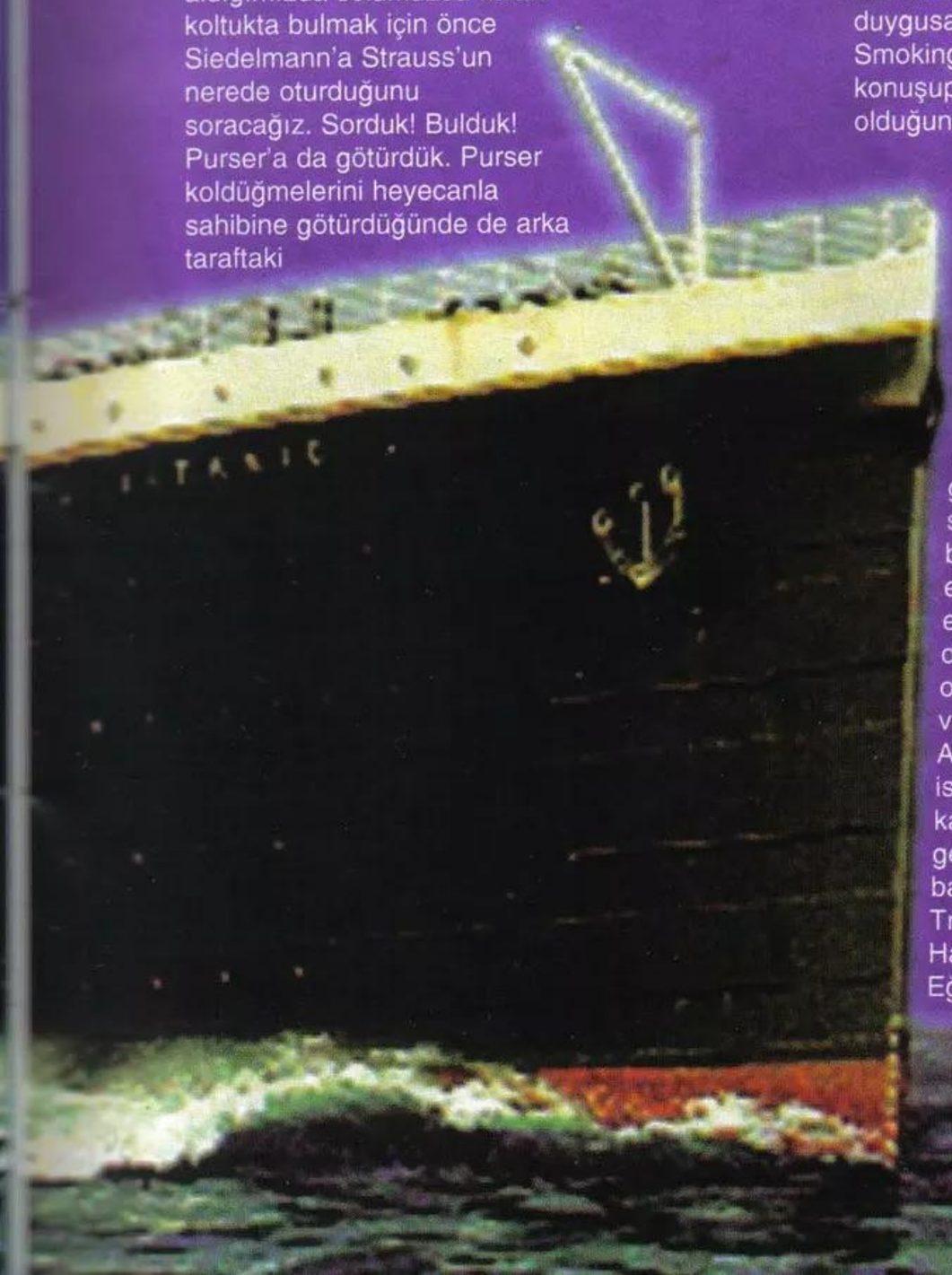
PP'nin odasının bulunduğu kattaki merdivenlerden aşağı inerek Turbine odasına gidelim. İçeri girip sağımıza solumuza dikkat ederek ilerlerken aşağı inilecek merdivenleri görüyoruz ve gördüğümüz vanaları etkisinin olup olmadığını bilmediğimiz halde açıyoruz. Yukarı çıkıp Control odasına gidelim. Buradan da Engine odasına geçmek istediğimizde ukala gemici bize izin vermeyecek. Makinalarla bir sorunu olduğundan yardım etmeyi deneyelim. Kabul edecek ama bu vana ve kollarla ne yapacağımızı bilmiyoruz. Bir şey yapamadığımızdan bize fikir vermesini (advice9 isteyelim. Bize makinanın el kitabını verecek. Orda diyor ki tüm kırmızı vanaları saatin aksi yönünde sonuna kadar döndürün, Sea (Fresh) Water Pump'ını da hemen üstündeki Condenser minimum olacak şekilde ¾ gibi bir orana getirin, main boiler'ı da sıcaklığı (temperature) maksimum yapacak şekilde yukarı doğru ¾ gibi bir hizaya getirin ve son olarak da en sağdaki steam valves'ını sağdaki göstergede ibre yeşil alana girene kadar değiştirelim. Makinasını ayarladığımız için genç denizci makina dairesine girmemize izin verecek. Burdan Boiling Room 1, 2 ve sonra da 3'e geçelim. İçerde Vald ile tatlı bir konuşma yapıp ona yardım edebileceğimizi söyleyelim. Bu arada Vlad'ın hemen arkasındaki merdivenlerden aşağı inelim 4 nolu mahzenin kutusundaki Rubaiyatı alıp 5 numaralı kutuya koyalım. Gerisin geri A Deck'inde 14 nolu odada Barbicon'u bulup, konuştuktan ve Vald'ın eşyalarını aldıktan sonra aynı yolardan Boiling Room 3'e geri gelelim. Eşyalarını Vald'a verdikten ve Vald kaçtıktan sonra aşağıda sakladığımız rubaiyat'ı alalım.

Komutan PP'ye raporumuzu

TITANIC

verdikten sonra bizden istediği gibi C Deck'indeki kıymetli eşya işlerine bakan purser'a gidelim. Buraya da işimiz çok düşeceğinden yolu iyi öğrenin. "Thayer"'dan bahsedelim ve telgraf konusunda yardımcı olacağımızı söyleyelim. Rubaiyat'ı "check in" yaptıracağımızı söyleyelim ki Rubaiyat'ı kasaya koysun. Purser'dan kim hangi odada kalıyor "...require assistance..." ve "...passenger list..." konuşmaları ile öğrenebiliriz. Telsiz odasına giderken PP ile karşılaşacağız ve bize Zeitel & Co. ile ilgili bişeyler konuşulduğunu dinlememizi emredecek! Hemen A Deck'ine gidip dışarı çıkalım ve kıç tarafına doğru gidelim. Eğer doğru taraftan dolaşmışsak kayıp kitap hakkındaki konuşmalara kulak misafiri olacağız. İyi de olacak. Arkadaki Georgia ile de konuşmayı ihmal etmeyelim.

Telsiz odasına gidip telgrafımızı yollamaya çalışalım. Masanın çekmecesindeki iki açıklamada neler yapmamız gerektiği harfi harfine anlatılıyor: Sağ üstteki aletin kolunu yukarı kaldırarak telgrafı açtığımızı lambaların yanmasından anlayacağız. Sol üstteki aparatın kolunu "transmit" yazan sol tarafa ittikten sonra sağ alttaki kutunun üzerindeki düğmeyi saatin ters yönüne çevirerek ibreyi 200'e getirirsek üzerindeki ışık yandığında artık telgraf çekmeye hazırız demektir. Masanın tam ortasındaki telgrafta elimizde tuttuğumuz çekilecek telgrafı aynen yazmalıyız. Böylece Bay Thayer'in telgrafını çekmiş olduk. Hemen purser'a gidip bunu haber verelim. Ve Thayer'a bizim gitmemizi önerelim. Kabul etmeyip masasını boş bıraktığında da zilin yanındaki Cargo defterine bakma şansını elde etmiş olacağız. Ve Lemke&Buechner kayıtlarına dikkat edeceğiz. Gelişmeleri komutanımıza haber verince bizi tekrar purser'a göndereceğinden tekrar purser'a geldiğimizde kargoya girmek istediğimizi söyleyelim. O da bize Bay Strauss'un kol düğmesinin (cufflink) kaybolduğunu ve onu bulmak zorunda olduğunu söylediğinde yardım etmemiz gerektiğini anlayacağız ve Strauss'un koldüğmesini D Deck'inde merdivenleri arkamıza aldığımızda solumuzda kalan koltukta bulmak için önce Siedelmann'a Strauss'un nerede oturduğunu soracağız. Sorduk! Bulduk! Purser'a da götürdük. Purser koldüğmelerini heyecanla sahibine götürdüğünde de arka taraftaki anahtarlıklardan birini alalım.



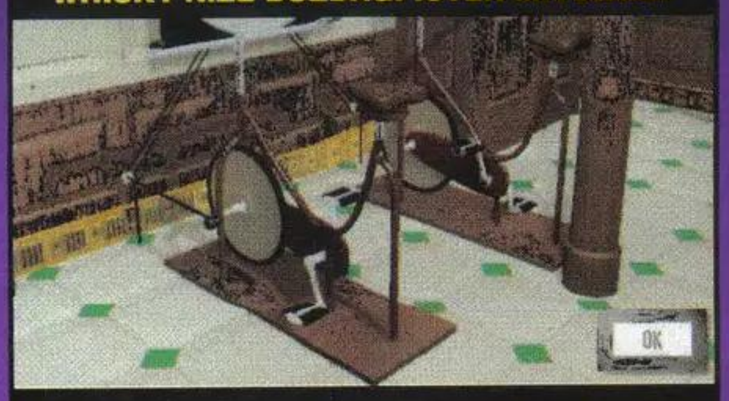
A Deck'inden dışarı çıkalım ve merdivenlerden aşağı inerek ön tarafa doğru ilerleyelim. Bir kapıdan içeri girip, ilerleyip sağdaki kapıyı açınca Cargo2ya yaklaşmışız demektir. Önce bizi içeri almak istemeyen genç denizci anahtarları görünce susuyor. İçeri girip üçkere ileri gidip sağa dönünce tel kapıyı açıp içeri girebileceğiz. İçerdeki arabanın farlarını yakıp aydınlattığı taraftaki sandıktan resimi almalıyız. Bu noktada buraya kadar benim anlattıklarımda gecikmeler yapanlardan yada başka bir sebepten dolayı resmi bulamayanlar heyecanlanmasınlar. Resmi bulamasanızda oyunu benim anlatacağım yolun benzeri ama eklemeler yapılmış haliyle bitirebileceksiniz. Bunu açıklamamın sonuna bırakıyorum. Resmi bulduk. Komutan PP'ye haber verdikten sonra adamımızı bizi B Deck'inin ana merdivenlerinin başında buluyoruz ve genç Alman Haderlitz'in bizi squash kortunda kılıç oynamak için beklediğini öğreniyoruz. Bu arada hemen yanımızdaki bayanla da ilgilenirsek bizden baş harflerinin G.Q.C. olduğu adamın isminin tamamını öğrenmemizi istediğini öğreniyoruz. Purser'a gidip resmi teslim (check in) edelim, passenger list'ten G.Q.C.'nin uzun ismini öğrenelim ve Bayan Daisy'ye bu bilgiyi yetiştirelim ki o da bize Bay Conkling'in bizle buluşma talebinden bahsetsin. Smoking Room'a gidip Georgia'nın yanında duran Bay Charles ile konuşalım. B70 numaralı odalarına gidip Georgia ile de konuşmaya çalışalım, ta ki Charles odaya gelene kadar. Karı koca arasına girmeyelim ve çıkalım.

Bu arada çok gerekli olmasa da Scotland Road'a Conkling ile de buluşmaya gidebiliriz. Scotland road'da ilerlerken Conkling ile karşılaşınca O'nun da problemini öğreneceğiz. Poop Deck'e gidip Conkling'in bahsettiği kızı ve kocasını bulalım. Onlarla konuşmamız bitince Scotland Road'a geri dönelim. Bu sefer ters tarafa doğru yürüyüp, sınıf kabinlere doğru giderken Bay Truttle ile karşılaşınca muhabbetimizi ondan da esirgemeyelim. 3. Sınıf odaların sonuncusunda da kızı bulacağız ve ondan herşeyi daha ayrıntılı ve duygusal bir biçimde öğreneceğiz.

Smoking Room'da bıraktığımız Charles ile konuşup gerçek gerdanlığın Sasha'nın kabininde olduğunu öğrendik. Sasha'nın kabinine gidelim. Sasha'yı dışarı çıkarmak için arka plandaki elektrik kutusunda A14 nolu sigortayı attıralım. Sasha odasında çıkınca sigortayı tekrar eski haline getirelim. İçeri girince Rus Bebeğinin üzerindeki sayıları 15:5-3-2-5; 19:4-7-3-5; 12:3-0-1-8 ve 4:0-1-1-2 sıralamasını sağlayacak şekilde döndürelim. Bebeklerin içinden gerçek gerdanlığı bulacağız. Gerdanlığı hemen Purser'a götürdüğümüz gibi D Deck'ine gidip squask,h kortuna gitmenin bir yolunu bulalım. Asansörcü çocuk bize yardım edecekti, unutmayın. Haderlitz ile bir eskrim round'u yaptıktan sonra kaybetsek de kazansak da gerekli bilgileri elde etmiş olacağımızdan komutanımıza rapor verebiliriz demektir.

A Deck'inde ana merdivenlere gitmek isterken o salak Gore-joneses çifti ile karşılaşacağız. Ama bize bir mesaj getirmişler, bunu not edelim. Hemen basamaklardan yukarı çıkarsan kutsal adam Trask'ı göreceğiz ve ona okuması için Haderlitz'in bize verdiği yüzüğü verelim. Eğer maç yaptığınız halde Halderlitz'den bir yüzük alamadıysanız adamımız

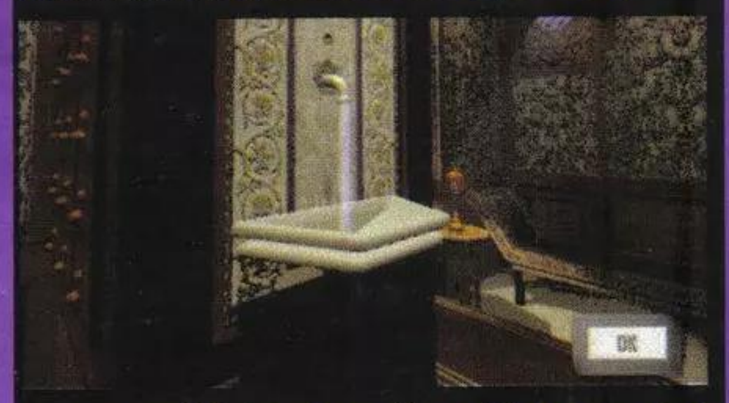
Titanic'e bineceksiniz yapmanızda mana olmayan şeyler ya da
WHISKY'NİZE BUZDAĞI İSTER MİYDİNİZ?



Öyle kilo vercem, tığ gibi olcam, yemicem, içmicem, salatayla beslenecem havalleri şu noktada gayet manasız aslında. 40 kilo olsanızda batacaksınız, 100 kilo da. Sıkmayın tatlı canınızı, yiyin patlayana kadar.

Hani derler ya 'Ne biriktiyon, mezara mı götürecen' diye. İşte aynen öyle, paraları yastık altında istifleyip boynunuzu sakatlıcağınıza gönlünüzce harcayın. Arabaysa araba, MMX ise MMX. Allah ne verdiyse, keyfinize bakın.

Size acı tecrübeli dost tavsiyesi, geminin akıbetinden şüphelenmeye başlarsanız, sakın ola gidip Apo Abi'ye sormayın. Genel tepkisi 'Ne batması, yok öyle bişey' olacaktır. Koskoca 64ler gitti de haberimiz bile olmadı. Uhuhuhuhuhu (bu müdürler için de geçerli kural).



Tamam temizlik imandan gelir ve biraz sonra iman polisiyle karşılaşacaksınız ama yine de Titanic'in son anları banyo yapmak için pek akıllıca bir an diil. Birazcık sabredin, biraz sonra (azcık soğuk olsa bile) kendinize ait okyanus kadar bir küvetiniz olacak.

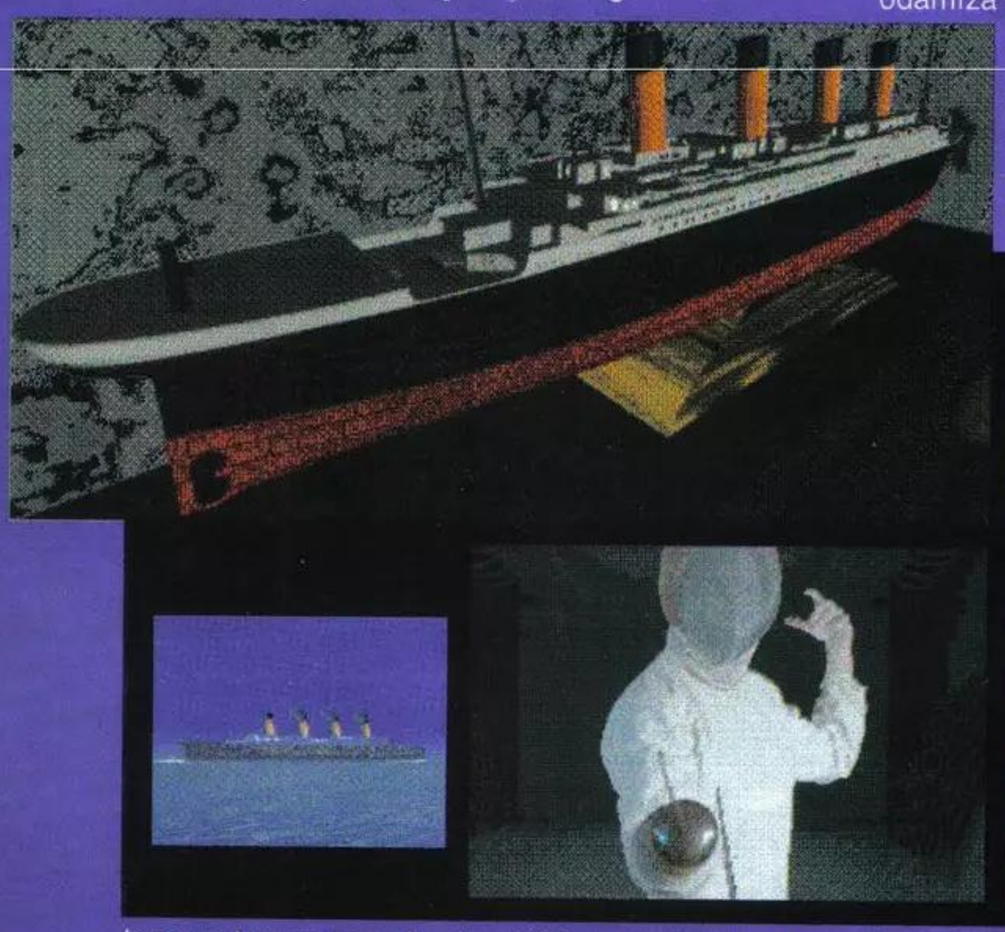
Belki yolcu olarak sizi pek ilgilendirmez ama acaba kazanlara habire kömür atıp daha hızlı gitmeye çalışmak mantıklı bişe mi? Yani ne için uğraşıyoruz, en hızlı buzdağına geçirme yarışını kazanmak için mi? Şöyle aheste çeksek kürekleri daha iyi olmaz mı diyorum ben.

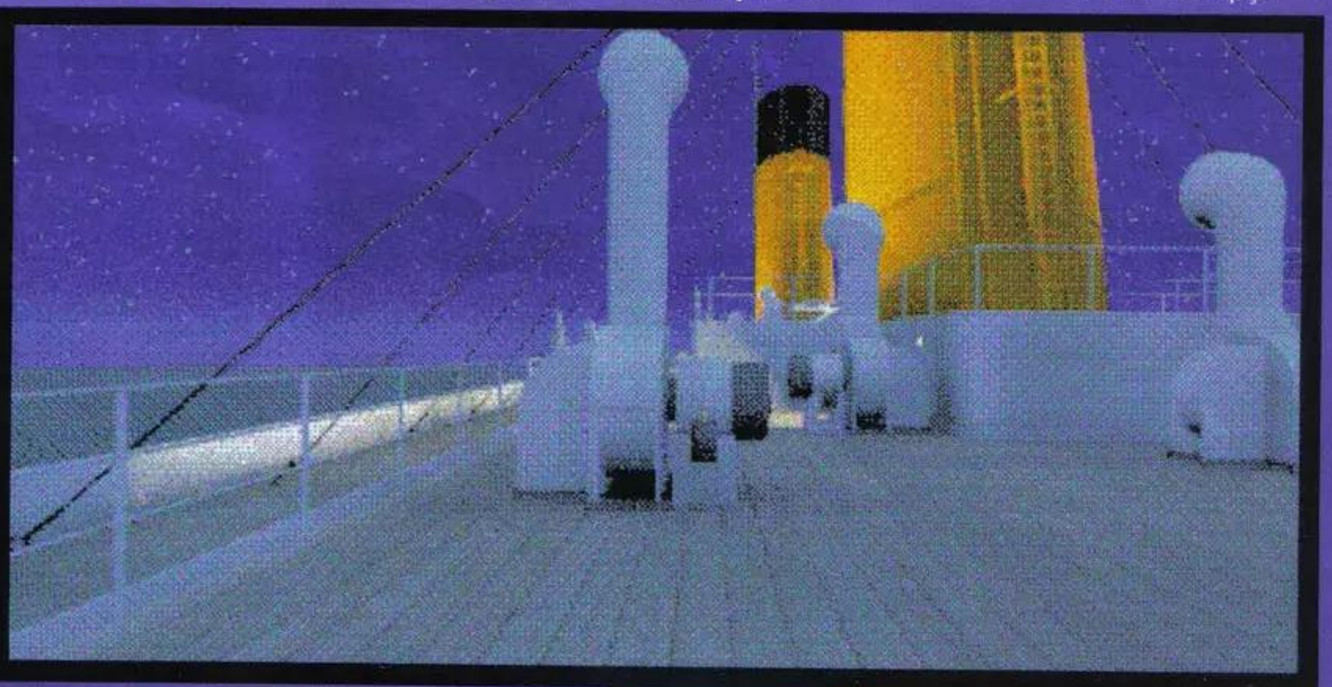
Yani belki bu listeye ters düşüyor ama bi de MUTLAKA yapmanız gereken bişeyler var. Anlayın canım, hani uzun zamandır planlayıpta fırsat bulamadığınız bi şey. Şu hepimiz öleceğiz, bu son şansımız, korkuyor musun, üşüdün mü numarasını denemekte yarar var kanımca.

Smethells'e bir danışın derim. Haderlitz'in d 19'daki arkadaşından bahseder etmez olanları PP'ye rapor ettikten sonra koşa koşa D 19'a gidelim. Burda koşmanız o kadar önemli değil, ben lafın gelişi koşun dedim. D 19'a giderken ana merdivenlerin orada karşılaştığınız Seidlemann ile de konuşalım. Komutana olanları anlatınca eğer resmi vermemizi isterse hemen resmi purser'dan alıp ona verelim. Zaten Bayan PP ne derse onu acilen yerine getirmek boynumuzun borcu!
Türk Hamamında cinayet var. Kapısındaki Morrow ile ve sonra da adamımızla konulup içeri electical Bath'a girelim. Cesedin yanındaki koltuğun üzerindeki kağıt parçasını alalım.
Kağıt parçasından trask'ın okuduğuna göre Scotland Road'da gördüğümüz iplerin yanına gitmemiz gerektiğini anlıyoruz. İplerin tam dokunmaya çalışırken Jack Hacker'ın yaklaştığını görüyoruz. Sıkı bir muhabbetle başka bir parça kağıdı daha alıyoruz. Koşa koşa Trask'a gösteriyoruz bu kağıt parçasını da. Gore-Joneses çifti ile karşılaşma şansızlığını yaşadıktan sonra (belki) Parisian Cafe'ye gidelim. İçeriyi araştırarak şu anda Smoking Room'da bulunan Seidlemann'a ait bir paket sigarayı sağdaki masalarının birinin yanıda duvara sıkıştırılmış olarak bulduk.
Seidlemann'a paketini verelim ve işimizi kolaylaştıracak bilgileri can kulağı ile dinleyelim. Dinledik. Yoruldum. Neyse devam! Boat Deck'in köprü (bridge9 bölümündeki genç denizci'nin bizi daha ileriye bırakmayacağını anlayıp arka tarafa doğru ilerlerken üstteki platformların birinde Morrow'un dürbünü bulup diğer tarafta köprünün girişindeki Morrow'a dürbününü verelim. Köprüye girmemize izin verdiği için dümenle oynayacağız ama pek bir işe yaramayacak ve ben çözümün bununla ilgisi olup olmadığını hiç bir zaman anlayamayacağım. Köprüden çıktıktan sonra da Morrow ile konuşalım.
Troutt ile karşılaşıp bu deli divane (kendime benzetmedim değil hani) adamdan bir kart aldığımızda bunun C78'deki kamarada bir fotoğraf karşılığında değiştirilebileceğini öğrenmiş oluyoruz. Bu kart ve değişim önceden bahsettiğim resimi bulamama durumunda oyunun sonuna ulaşmak için izlenecek yolu oluşturuyor.
Yolumuzun üzerindeki genç denizci ile (ki bu denizciyi kargo kapısından hatırlıyoruz) konuşarak geminin bacasına ancak motor odasından çıkılabileceğini öğrenmiş oluyoruz.
Bu arada komutanımızı fazla ihmal ettiğimizden hemen kendisine olanları anlatalım ve turbine odasından kontrol odasına geçelim (derken biz yine de tirbune odasında alt kattaki vanaları şöyle bir yoklayalım) ve kontrol odasında ilk başlarda yaptığımız motor tamirini bizden tekrar istediklerinden aynı işlemleri bir kez daha yineleyerek motor odasına geçebilelim. İlerlerken soldan bacaya tırmanışı kaçırmadığımızdan

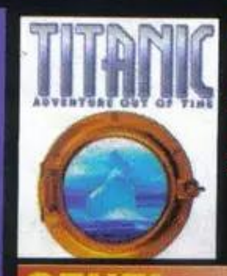
sırada Titanic o ünlü kazasını geçirebilsin. Bizden notdefterini isteyen Zeitel'e onun yerine komutanımızın verdiği kalemi uzatarak Zeitel'I bayıltalım. Ve aşağı inelim. Bu kez de Vlad bizi haklayacak...
Ve gözlerimizi odamızda açacağız. Kapımını çalan da PP. Emirlerini bekliyoduk bizde.
Buradan sonra işler bayağı karmaşıklaştığı için iyisi mi siz burda bir kere oyunu save edin. Ben de bundan sonrasını oyunu en hızlı bitirebilmeniz için yapmanız gerekn yollardan birini söyleyeceğim:
Kabinden çıkıp sağa dönelim ve ana merdivenlere gidelim. Artık haritamızdaki kırmızı alanlara klikleyerek hareket edemediğimizden heryere kendi çabamızla ulaşacağız. A Deck'ine kadar çıkıp 1.Sınıf Bekleme Salonuna girelim.
Haderlitz'in kız arkadaşına kötü haberi verdikten sonra ondan şalını aldık. İçeri girince Trask ile vedalaşalım ama Zeitel'in yüzüne bile bakmayalım. Odanın diğer kapısında çıkıp Smoking Room'a ulaşalım. Oyununuzu save edin derim. Riviera ile bir Blackjack partisi çevirelim. Gemiden çıkış kartına karşılık gerçek gerdanlık. Kazanamazsan open saved file. Tekrar yani.
Kurtuluş kartını aldıktan sonra A deck'inen Boat Deck'ine çıkalım. Burada kimseyle konuşmayın derim. Kıça doğru yürürken o malum çifti de pas geçin. 2. Sınıf Merdivenlerden en aşağı turbine odasına kadar inelim. Turbine odasındaki vanaların olduğu yere indiğimizde karşımıza çıkan Vlad'dan şala karşılık notdefterini alarak tekrar Boat Deck'e dönelim. Bu arada biz aşağı inerken bizi durdurmaya çalışan genç denizciyi de bize bir şans vermesini söyleyerek kandırabiliriz.
Komutanımızı bulup konuşalım. Biraz sonra yanında beliren genç denizciye kurtuluş kartımızı vererek bizi bota almasını sağlayalım. Ve batan Titanik'ten kurtulanlardan birisi olarak Londra'daki odamıza geri dönebilelim. Oyunu bir şekilde bitirebilmiş olduk.
Bu arada Titanic yara aldıktan sonra kurtuluş bölümünde karşılaştığımız insanlarla kouşursak çözmemiz gereken problemler artacaktır: Örneğin turbine odasına inerken Hacker'larla konuşursak durumda Titanic'ten nasıl kurtulacağız?
Ve oyun esnasında eğer Ömer Hayyam'ın kitabı Rubaiyat'ı bulamazsak oyunu biterebileceğimizi sanmıyorum ama resimi bulamazsak C8'deki fotoğrafçı ile bayağı ilgilenmemiz gerekecek. İlk ziyaretimizde kaybolan karısını sağa dönüp ana merdivenlere ulaşıp, mavi şapkalı bir şekilde bulmamızı isteyecektir. Kadınla konuşmaya çalışıp olanları C78'deki kocasına anlatınca adam hızla odayı terk eder. Burada isterseniz save edin.
Odaya biraz göz attıktan sonra masanın üzerindeki kağıtta yazan açıklamaları (fotoğraf tab etme9 iyice okuyalım. Kırmızı lambayı sola çevirerek yakmaya çalışalım. Başka hiçbir şeye dokunmadan kapıya doğru yürüyüp sola dönünce gördüğümüz düğmelere basalım. Eğer ekranda biz de birşey göremiyorsak F1 ile parlaklığı arttırabiliriz. Sağa dönüp masanın başına geçelim. Masanın başında kırmızı ışığa klikleyelim. Birinci kutuya klikleyerek ilk kağıdı alıp 1 numaralı tablaya bırakalım ve 18 yada 20'ye kadar sayalım (resim üç kez değişmiş olmalı. Sonra resmi ikinci tablaya koyup 12 yada 15'e kadar sayalım (bu kez iki kez değişmiş olmalı) ve resme kliklediğimizde resim kendiliğinden kurumaya asılacaktır. Her üç resmi de bozmadan bu işlemleri tekrarlamalıyız. Başarabildiğiniz her resim için oyununuzu save edin derim. 3 resim de hallolunca ışığı yakın ve resimleri çantaya koyup, yakından da bir göz attıktan sonra komutana olanları bildirin. Bu da fotoğraflar bilmecesi için gerekli çözümdü.
Bir diğer deyişle oyunu bir kez bitirdikten sonra sonlara doğru save ettiğiniz biryerden oyunu tekrar oynamaya başlayın ve tüm karakterleri işin içine sokun. Titanic bu konuda oldukça zengin bir oyun.
Titanik son zamanlarda oynadığım en güzel macera oyunlarından birisi. Eğer size verilen emirleri dikkatle dinlerseniz çözümlere ulaşmanın kolaylığı yanıda beni rahatsız eden olumsuz bir yan göremedim.
Siz bu kazadan kurtulabilmek için kadın kılığına girer miydiniz erkek okuyucularım? Titanik'ten kurtulanlar arasındakiler için böyle bir dedikodu bile çıkmış. Ama sadece basının abartısı. Abartmayalım!

☒ Mert Topçu





bacaya tırmanmaya başlayabiliriz sanıyoruz ama Vlad ile delikanlıca bir dövüşe hazır olmalıydık. Dayak bile yesek biz yolumuza devam edeceğiz. Döversek kendimize motivasyon yapmış oluruz.
Yukarı çıkan tüm merdivenleri kullanarak en yukarı kadar çıkmalıyız. Ve yerdeki notdefterini alabiliriz. Ama Zeitel karşımızda duruyor! Zeitel'ı konuşturarak zaman kazanmaya çalışalım ki bu Bayan Conkling'in bebeği çaldığını öğreneceğiz ve bize verdikleri mektubu Conkling'e ulaştırıp bebeği de O'ndan alıp Hacker'lara geri vermek zorunda kalacağız. Eğer Zeitel'le konuşursak da Georgia'yi zehirlediğini öğreneceğiz. Panzehire karşılık haritayı isteyecek olan Zeitel sonra da haritayı kurtuluş kartı ile takas edecektir. Ve biz bu



FİRMA: GTE ENTERTAINMENT
TÜR: ICON-ADVENTURE
SİSTEM
486 DX2-66
8 MB RAM
2 CD 50 MB HARDISK
GENEL: %97

ATA PC CLUB

DİSKET OYUNLARI

FALLEN HAVEN
STARS
WORMS UNITED
ALADDIN FOR WIN95
LION KING FOR WIN95
SPADES DELUX
BALDIES
WAR DIARY
ROBOTRON X
TRONIC
CITY HUNTER
HUNT MASTERS
MAGIC THE GATHERING
KART RACE
CYBORG
INTO THE VOID
CITY OF LOST CHILDREN
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
CRICKET 97
ALIEN RAMPGAGE
CRAZY DRAKE
TEMPEST 2000 FOR WIN95
THE INCREDIBLE HULK

Win95 Game-CD

Absolute Solitaire
AfterLife
Al Unser Racing
Civilization 2
Cold Shadow
Comix Zone
Chess Master 4000
Civilization 2 Scenarios
Cyber Gladiators
Daytona USA
Destruction Derby 2
Flight Unlimited'95
Full Tilt 2
Hunter-Hunted
Necrodome
Pitfall'95
Silent Thunder A-10-III
Toy Story
Virtua Squad
Warhammer

$25

1,000,000 TL den itibaren

CD OYUNLARI

C & C GOLD EDITION
STARS
EMPEROR OF THE FADING SUNS
BANZAI BUG
SUPER EF 2000
FLYING CORPS
T-MEK
MAGIC THE GATHERING
DOUBLE SWITCH
MAX
WAR WIND
DIABLO
DUKE NUKEM PLUTONIUM PAK
PRIVATEER 2
LARRY 7
STAR GENERAL
SCORCHER
FX FIGHTER TURBO
CAPTAIN QUAZAR
ALIEN TRILOGY
PHANTASMAGORIA 2
GABRIEL NIGHT 2
ASSASSIN 2015
ACE VENTURA
RED ALERT
BATTLE SHIP
TOMB RAIDER
SEGA RALLY
DISK WORD 2

CD-Kayıt-$25

Ücretsiz Teknik Servis

ATA COMPUTER
Yakut sok Sinanoğlu psj 30/9
Bakırköy 543 5919/583 0208

NOT ENOUGH MEMORY

Her ay olduğu gibi bu ay da birbirinden güzel üç oyunla karşınızdayım. Özellikle çok seveceğinizi umduğum Supremacy'i mutlaka ama mutlaka oynayın. Yeni mavralara gelince; Levent paladin oldu (Çok çok az karizmatik olmasına rağmen), ben de bir bard oldum. Adım da Shubart. İşte bu ay ki mavralar böyle. Hepinizi candan kucaklıyorum. Kitlem benim.

☒ Serkan Uybaş

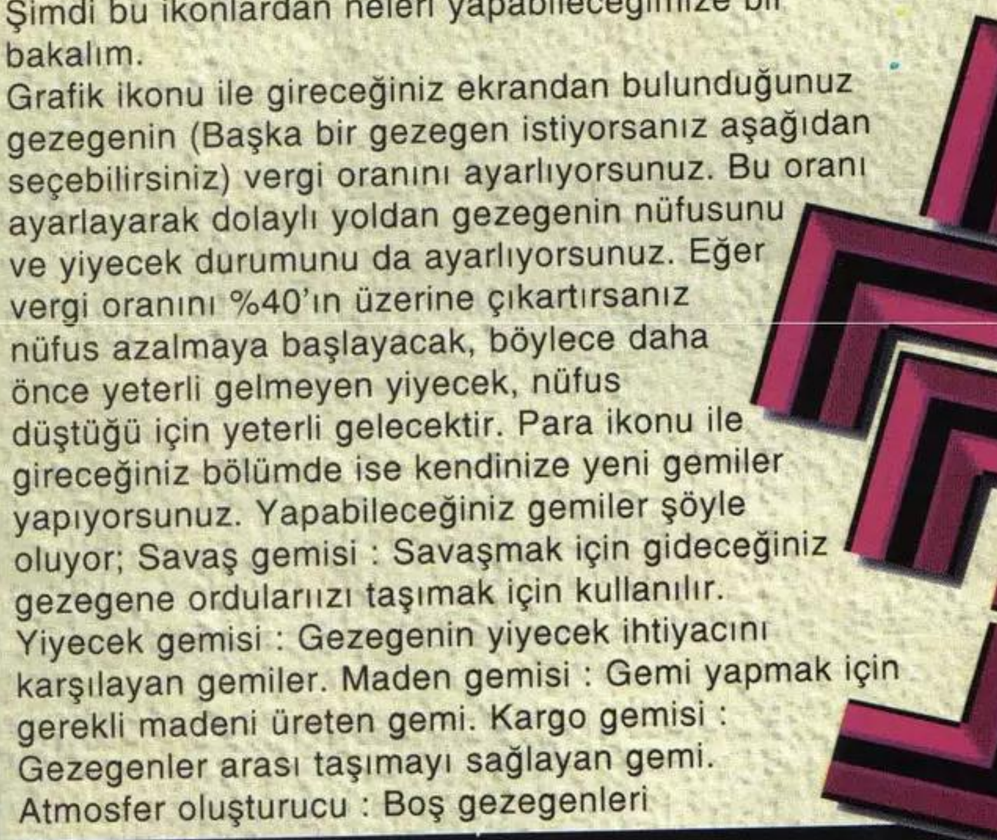
SUPREMACY

Nasılsınız bakalım görüşmeyeli. Bu sefer sizlere yıllar önce C64'de oynayıp da bitirdiğim çok güzel bir strateji oyununu açıklayacağım. İlk baktığınızda size çok karışık gelebilir, ama oyunu oynamaya başladıktan sonra eliniz, gözünüz ve beyniniz alışacak, bu oyunu bırakamayacaksınız. Hatta öyle bir aşamaya geleceksiniz ki beyninizin sağ yarım küresi oyunu oynamakta ısrar ederken sol yarım küresi oyunu silip yatıp uyumak konusunda size baskı yapacaktır. Yani beninizin ikiye ayrılmasını istemiyorsanız bu oyunu en iyisi hiç oynamayın.

Oyunu ilk yüklediğinizde savaşacağınız muhtemel dört rakipten birini seçmeniz istenecektir. Bu aynı zamanda oyunun zorluk derecesinide belirler. Kendinize uygun bir düşman seçin ve oyun başlasın. Oyunda karşınıza toplam on değişik ikon çıkacak. Şimdi bu ikonlardan neleri yapabileceğimize bir bakalım.

Grafik ikonu ile gireceğiniz ekrandan bulunduğunuz gezegenin (Başka bir gezegen istiyorsanız aşağıdan seçebilirsiniz) vergi oranını ayarlıyorsunuz. Bu oranı ayarlayarak dolaylı yoldan gezegenin nüfusunu ve yiyecek durumunu da ayarlıyorsunuz. Eğer vergi oranını %40'ın üzerine çıkartırsanız nüfus azalmaya başlayacak, böylece daha önce yeterli gelmeyen yiyecek, nüfus düştüğü için yeterli gelecektir. Para ikonu ile gireceğiniz bölümde ise kendinize yeni gemiler yapıyorsunuz. Yapabileceğiniz gemiler şöyle oluyor; Savaş gemisi : Savaşmak için gideceğiniz gezegene ordularıızı taşımak için kullanılır. Yiyecek gemisi : Gezegenin yiyecek ihtiyacını karşılayan gemiler. Maden gemisi : Gemi yapmak için gerekli madeni üreten gemi. Kargo gemisi : Gezegenler arası taşımayı sağlayan gemi. Atmosfer oluşturucu : Boş gezegenleri yaşanabilecek hale getiren alet. Enerji jenaratörü : Gezegenin enerji ihtiyacını karşılayan gemiler. Oyundaki gemiler bu kadar şimdi ikonlara kaldığımız yerden devam ediyoruz.

Roket ikonu ile gemilerinizin gezegenler arası transferini sağlıyorsunuz. Yumruk ikonu ile gezegen halkından orduya yeni adam alıyorsunuz. Vinç ikonundan gemilerinizin yakıtını doldurabilirsiniz. Ayrıca yükleme boşaltma işlemlerini yine bu ikonla sağlıyorsunuz. Diğer ikonları anlatmak için bir örnek



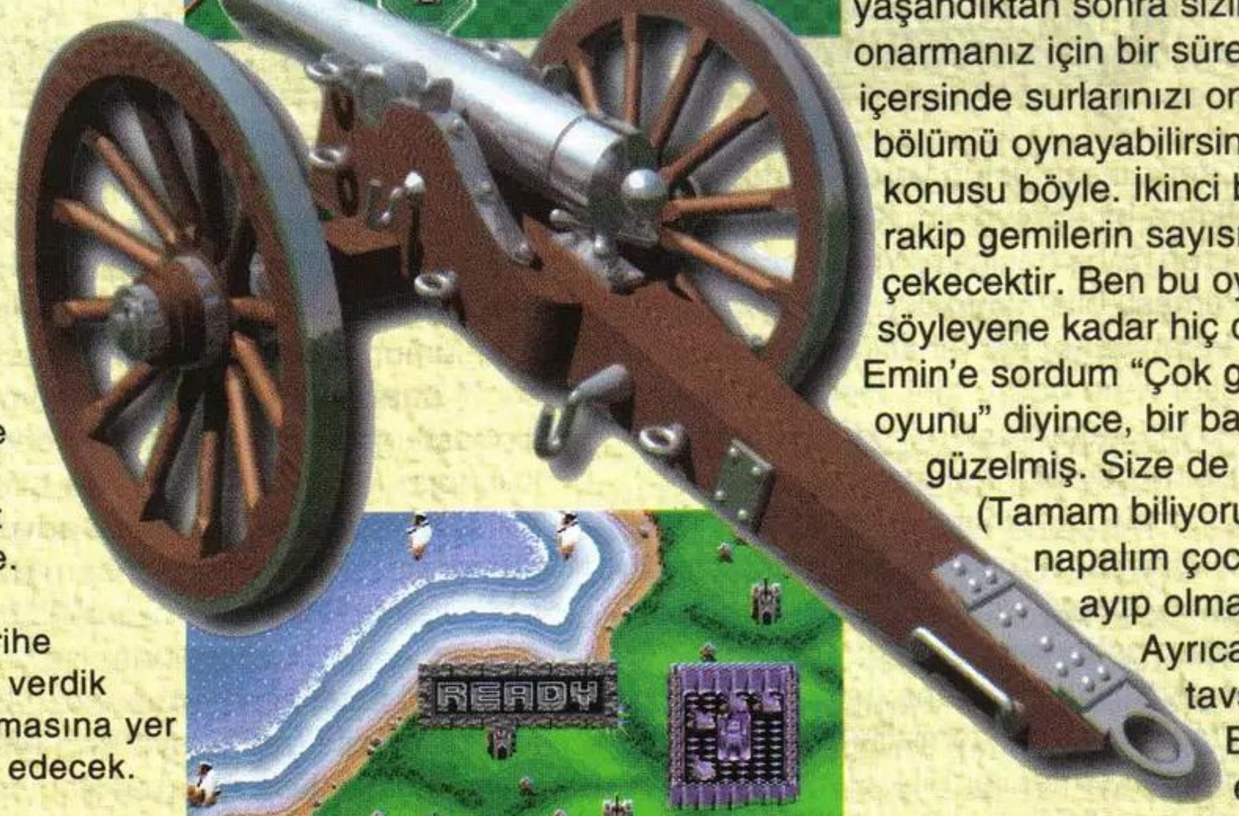
LOOPZ

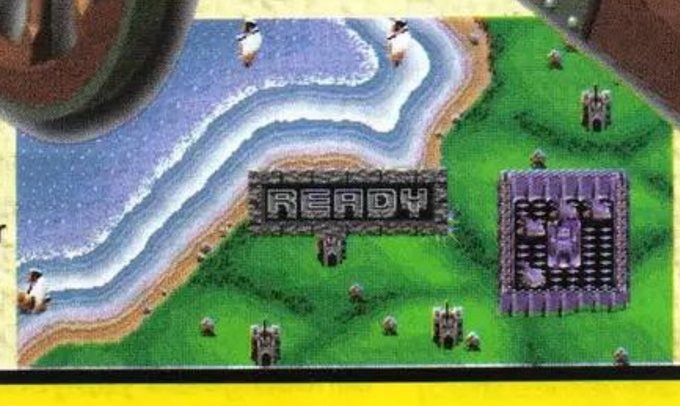
Değişik bir zeka oyunu arayanlar için işte fırsat. Oyun size pek yabancı gelmeyecektir. Bizim ünlü Pipe Mania'ya çok (Çok çok) benziyor. Bu oyun ve dolayısıyla Pipe Mania zamanının en çok tutan oyunlarındadı. Öle 8-10 CD'lik oyunlar çıkmadan önce biz bunları oynardık (Phantasmagoria'nın kısa pantolonla dolaşıp misket oynadığı zamanlarda yani). Oyunun mantığı gayet basit. Size ardı ardına borular veriliyor. Bunları düzgünce dizmeniz gerekli ama borular tetris'te olduğu gibi karışık olarak çıktığından düzgün bir şekil ortaya çıkarmak o kadar da kolay değil.

Verilen süre sonunda ilk başladığımız kareden borulara su verilmeye başlanıyor. Her Level için suyun belli bir miktar kare dolaşması gerekli. Düzgün dizmeye çalışmamızın sebebi de aslında bu. Suyun gerekenden fazla dolaştığı her kare için fazladan Puan alıyoruz. Su da borulara hemen dolmuyor zaten. Başlangıç karesinden başlayarak yavaş yavaş boruları dolaşıyor. Bu arada sistemi uzatacak zamanınız oluyor. İleriki bölümlerde bu sizin hayatınızı kurtaracaktır. İşte bu da böyle bir oyun. Bir dahaki ay yeni oyunlarda buluşmak üzere hoşçakalın.

vermek istiyorum. Bir düşman seçerek oyuna başlayalım. İlk başta yapmanız gereken vergi oranını %10'lara düşürerek nüfusun hızla artmasını sağlamak olacaktır. Bu arada 2-3 tane Enerji jenaratörü alarak, yörüngeye gönderin (Roket ikonu yardımıyla). Şimdi yeni gemiler yapabilmek için gerekli madeni üretecek bir maden gemisi yapın. Maden gemisini mürettebatlandırın (Vinç ikonu ile) ve gezegenin yörüngesine yerleştirin (Ay ikonu ile). Daha sonra OFF yazan bölümün üzerine clikleyerek ON yapın. Artık maden ve yakıt üretimini başlatmış oldunuz. Şimdi de artan nüfusun yiyecek ihtiyacını karşılamak üzere 2-3 tane yiyecek gemisi yapın. Maden gemisi için yaptıklarınızı tekrar ederek yiyecek üretimini başlatın. Yeterli paranız olduğunda bir Atmosfer oluşturucu satınalarak komşu gezegenlerde yeni koloniler kurun (Bir gezegen seçin ve yumruk ikonunun yanındaki mavi ikonu klikleyin). Nüfus 10 bin dolaylarına gelince vergiyi %45 civarına getirerek nüfus artışını frenleyin. Artık orduya adam almanın zamanı gelmiştir. Yeterince güçlendiğinizi hissettiğinizde ise savaş gemileri yaparak orduları bu gemilere yükleyin (Kuru kafa ikonu ile). İşte şimdi düşman gezegenini alabilirsiniz. Savaş geminize yakıt yükleyin ve doğru düşman üssüne. Ordularınızı indirdiğinizde savaş başlayacak ve düşman ordusu tarihe karışacaktır. Bu aylık EOB3'e ara verdik ama bu muhteşem oyunun açıklamasına yer lazımdı. EOB3 gelecek ay devam edecek. Hoşçakalın.

RAMPART





Bu ay konu stratejilerden açıldı. Bu ayki ikinci strateji oyunumuz rampart. Oldukça basit bir oyun. Ancak çok güzel bir konusu olması sebebiyle başından kalkamayacaksınız. Şimdi siz bir kıyı şehrini koruyorsunuz (Bu arada oyunu birden fazla kişide oynayabiliyor, hem de böylesi daha zevkli. Tavsiye edilir). Bir kaleniz var. Bu kalenizin surları ve surlarının içinde toplarınız bulunuyor. Denizdeki düşman gemileri sizin surlarınızı yıkmak için top atışına başlıyorlar. Aynı anda siz de gemileri batırmak için toplarınızı ateşliyorsunuz. Bir süre böyle karşılıklı toplaşıyorsunuz. Toplaşma olayı yaşandıktan sonra sizin kale surlarını onarmanız için bir süre verilecek. Bu süre içersinde surlarınızı onarabilirseniz, ikinci bölümü oynayabilirsiniz. İşte oyunun ana konusu böyle. İkinci bölüme geçtiğinizde ise rakip gemilerin sayısındaki artış dikkatinizi çekecektir. Ben bu oyunun adını Baybars söyleyene kadar hiç duymamıştım. Sonra Emin'e sordum "Çok güzel mutlaka açıkla bu oyunu" diyince, bir bakayım dedim. Baktım, güzelmiş. Size de tavsiye ederim. (Tamam biliyorum kötü bir oyun ama napalım çocuk tutmuş göndermiş, ayıp olmasın diye açıkladık işte) Ayrıca bu oyunu bana tavsiye eden ve gönderen Baybars'a teşekkür ediyorum.

İZMİR GAME CLUB
TEL: (232) 4386067

SORUNSUZ SİSTEMLER İÇİN İLK ADRESİNİZ...
PENTIUM 100 - 10X CD-ROM - 16 BIT SES
16 MB RAM - 1 GB HARDDISK 949 $
PENTIUM 100 - 8 MB RAM - 1 GB HD 749$

CD OYUN : 1.500.000.-
CD OYUN KİRA : 50.000.-
CD DEĞİŞTİRME : 250.000.-
VİDEO CD : 30 $
VİDEO CD KİRA : 250.000.-
OYUN ÇEKİMİ : 10.000.-
12 X CD-ROM : 129 $
****
CEP TEL : 0532.2423739

İZMİRDE İLK DEFA...
WORMS+MORTAL KOMBAT 3 TURNUVASI
KAYITLAR 30 MAYIS TARİHİNE KADAR
HER İKİ TURNUVADA
BİRİNCİ VE İKİNCİLERE CD OYUN
ÜÇÜNCÜ VE DÖRDÜNCÜLERE
BİR KUTU TDK + OYUN
Adres: Mehmet Akif Cad. 502. sok. No: 27/3
Şirinyer / İzmir

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

Ve dediler ki, yeter artık, insan üstün yaratık olduğunu ispat etsin, kötülüklere bir son versin. Kendine yakışır hayatı sürmeye bir an önce başlasın. Yanlışlarını düzeltsin. Tanrı olamasa bile, temizlikte Tanrı'ya yaklaşsın. Sonra büyük bir kararı vermenin rahatlığıyla çıktılar salondan. Herkes kendi seçtiği yöne doğru gitti. Herkese duyurmak için kararı. Sadece biri kaldı. Dışardan gelen parlak ışıkta dans eden toz taneciklerini seyretti. Kafasında küçük bir oyun oynadı, onları uyarmadığı için kendini haklı çıkarmaya çalıştı, başaramadı, sonra büyük zekasını başka bir yöne çevirdi, kendini kandırdı. En kolayı buydu zaten. Mantık yorucuydu. O da çıktı yavaşça salondan. Hızla yayılan haberlerin sonucunu beklemek için sütunların altından geçerek büyük meydana geldi. Hazırlıklar başlamıştı bile. Meydanın ortasında büyük temizlik ateşi için toparlanmaya başlayanlar onu farketmediler bile. Herkes yarın başlıyacakları tertemiz hayatın hayalinin verdiği aptallaştırıcı mutlulukla ateşe atacaklarını toparlıyordu. Neler de getirmişlerdi. Aklınıza ne gelirse. Kitaplar çoğunlukta olsa bile, kötülükle bağdaştırmak için uzun çabalar gerektirecek şeyler bile atılıyordu yığına. Ellerindekileri atanlar hemen geri gitmek istemiyorlardı, ateşe yakın kalabilmek, yanmaya başladığında ısısıyla temizlenmek için orda bekleşiyorlardı. Daha uzaktan gelenler meydana vardıkça karmaşa, itişmece iyice büyüyordu. Yığın çoktan meydanı çevreleyen sütunların boyuna ulaşıp onları aşmıştı bile. Güneş kaybolduğunda herkes soğuk havada titreşerek olacakları beklemeye başladı. Geride kalanları, ateşten kaçmaya çalışanları toparlamak için yollanan askerler de geri geldiler. Meydanın içinde nefes alacak yer bile kalmamıştı. Kalabalığın sabrı azalmaya başlamıştı ki yaşlı adam ateşin önünde hazırlanan platforma çıktı. Yardımcıları hemen en usta sanatçılara altından yaptırılan meşaleyi getirdiler ona. Yaşlı adam kendi ışığında parlayan meşaleyi başının üstüne kaldırdı. Kalabalıktan önce deli dolu bir çığlık yükseldi, sonra korkuyla ortadaki yığından uzaklaşmaya çalıştılar. Meydanı çevreleyen kapılar çoktan kapanmıştı, en uçlarda ezilenlerin çığlıkları bir süre yankılandı. Yaşlı adam sessizlik geri dönene kadar bekledi. Sonra elindeki meşaleyi bütün gücüyle büyülenmiş gibi onu izleyen insanların arasına fırlattı. Meşalenin düştüğü yere en yakın olanlar bir anda alev aldılar. Çığlıklar ve yanık et kokusu birbirine karıştı. Kendilerini kurtarmak için koşuşturanlar daracık alanda herkesin yanmaya başlamasına sebep oldular. Bir süre sonra yığın da alev aldı. Ateş ta göğe kadar yükseldi. Yaşlı adam önündeki manzarayı gülümseyerek seyretti. Ateş yüzünü yakmaya başlamıştı. Bir an tereddüt etti, sonra platformdan kendini ateşin ortasına doğru bıraktı. Onun ve hayatlarının en önemli günü için meydana toplanan insanların vücutları kömür olduğunda temizlik ateşi hala yanıyordu.

Çok uzun zaman oldu görüşmeyeli di mi? (İki ay oldu ef'em. Intel, bak daha ilk cümleme atladın, yazının sonuna kadar sana kötü şeyler yapmak zorunda kalacağımı hissediyorum, dikkat et kendine. (Peki ef'em) Özlemişim sizi. Çok garip bir aydan (iki ef'em), çok garip bir iki aydan (ehe olmuyo böyle) sonra tekrar yazı yazıyor olmak güsel. Siz yokken, yani siz varken de biz yokken, yani hepimiz varken de görüşemediğimiz de (hah, deneyince oluyor) ben de güsel bazı şeyler oldu. Mesela (laf sürratle bu ay bahsedeceğim oyuna doğru geliyor, dikkatinizi çekerim) Titanic geldi, ben de yine bozulmakta olan CD-Rom'umun (ula bu kaçıncı bea? 3 ef'em. Intel uyarmıştım di mi seni? Auaarghh ef'em) izin verdiği kadarıyla bu oyunu oynadım. İlk başta geminin ve etrafının render olmasından çok pis kıllandım (acı tecrübeler) ama birazcık oynayınca nerdeyse eski stilde sayılabilecek güsel bir adventure'la karşı karşıya olduğumu anladım (cinim ben, CİN!). Özellikle oyunun geçtiği geç saatte bile etrafın insanlarla dolu olması ve konuşmaların (ne seçseniz oluyo aslında) işe yarıyor olması gözlerimi yaşarttı. Grafikleri sayfadan görürsünüz, 256 renk olsalar bile bayağı iyiler. Bulabildiğim şikayetlerin en önemlisi oyunun birazcık kolay olması. Koşuşturmacaları son bölüm hariç (süprizi bozmiim, oynayın görün) heryerde oyun siz onu bitirin diye elinden geleni yapıyor. Bir nevi ipuçları silsilesi halinde üstünüze geliyor. Bir an ne yapacağınızı bilemezseniz mutlaka karşınıza biri çıkıp size yardım ediyor. Bu amatör dostlar için iyi birşey de mesela ben kendimce cinlik yapıp kazan dairesine yol bulduğumu sanırken biri gelip bana kazan dairesine şöyle gidersin diyince birazcık bozuluyorum tabi (bu örnekti). İlk baştan (tr 22:00), en sonuna kadar (tr 6:00) kısa sürede (8 saat ef'em.) bitirebildiğimi düşünürseniz iki CD'lik bir oyun için biraz az olduğunu anlarsınız (aaauurrghhh ef'em, dövmicem sandın di mi, kandırdım seni, ehe). Ama olsun, çok eğlenceli bi sekiz saat oldu benim için (özellikle değişik sonlarla bitebildiği için). Bir de oyundaki karakterler biraz fazla karikatürize olmuşlar. İrlandalı adamın İrlandalı, dedikoducu kadının da dedikoducu olduğunu bir alınlarına yazmadıkları kalmış. Her özelliği maksimuma kadar abartmışlar. Gerçi bu çok kötü bir özellik diil ama normalde ciddi bir oyuna (batıyo lan gemi, tabi ciddi olcak) gereksiz (belki de istemeden) çok da komik olmayan bi komedi unsuru eklenmiş. Bunun dışında gemiyi tarihi olarak gerçekçi yansıttığı için ve daha geçen sene yapılan araştırmaları (çürük çelik işi) senaryoya kattığı için aferin demek de lazım. Kısa olmasına rağmen (mümkünse çözüme bakmadan oynayın) gönül rahatlığıyla 10 üzerinden (9 ef'em. Lan salak her sayışa atlama bea, bu değerlendirme, sen ne anlarsın. Uhuhu ef'em) yazıyla dokuz verebilirim. Uzunca bir süre (herkes oynayana kadar) tavsiye edecem, haberiniz olsun. Intel, kes ağlamayı da mektupları getir. Hepsini getir, kendine göre salakça seçimler yapma.

SLAUGHTERHOUSE V

Sevgili MAC,

Yazmaya nasıl başlayacağım bilmiyorum. Artık bir şekilde giricez. (Yanlış anlama, yazıya) Ben şu anda ÖSYM' nin uyguladığı işkenceye maruz kalan gençlerden biriyim. Bu nedenle Intel Inside'ıma hasret kaldım. 3 aydır eli elime değmedi. Şimdilik kendimi 24 Haziran'dan sonra uygulayacağım fantazileri düşünerek tatmin ediyorum. Tabi senin tuzun kuru, oyna oyunlarını. Dua et ben oynayamıyorum.

Oynasam her halde benim

mektup ÖYS soru kitapçığına benzerdi. Neyse şimdi sorular:

1- Abi sen X-Wings ve Tie Fighters'ı görmüşsündür. (En azından resimlerini) Grafik olarak WC4 kadar iyi mi? (Bu arada serinin gerçek yeni bölümleri 98 sonunda)
2- Şu Jetfighter 3'ü de sorucam. Hani Şubat sayısında Jetfighter eğlenceli, Retalitör türü bir oyun diyordun. Şimdi çıktı, gördün, nasıl? Yoksa artık yenilerden böyle eğlenceli oyunlar yok mu? Uçmak için illa ACE mi olmak lazım?
3- Tekken PC'de yok mu? O zaman Mart 96 sayısındaki Bros Computer reklamındaki oyun ne? İsim benzerliği mi?
4-Dagerfall FRP'ye yeni başlayacak biri için çok mu ağır? Ya Lale Savaşçıları?
5- Bizim ilişkimiz bitirildiğinde İntel İnside fıstık gibiydi de şimdi yüzüne bakılmıyor. Ona bir Pentium 133 tavsiye yapıcam. Güzelliği kaça olur?
6- En çok kaç kişilik serial kablo var? (3'lü, 4'lü olur mu? (Engin Abla gibi konuştum)) Serialle oynarken hız nasıl? (Mesela bir P-166 ile bir P-133'ü bağlarsak (Fantazi no2) Quake falan fişman rahat oynanır mı? Serialle oynanırken hızı ne seçiyoruz?
7- Sizin oralarda şu yeni Lee reklamı gösteriliyor mu? Hani bir uzay istasyonunda bir kadın (EA) bir erkek.... Gördüysen sana şunu soracağım. Oradaki yerçekimsizlik efekti nasıl yapılıyor? (Yuh be soruya bak)
8- Şu aksan olayını açıklada kamuoyu rahat etsin.
9- Eski Amiga dergisinde oyun türlerine göre (Platform, strateji) gelmiş geçmiş (gidiyor) en iyiler vardı. Böyle bir şey düşünür müsünüz? Hall Of Fame'de her tür yok.
10- Sezonun ilk yarışı, sıralama turlarının sonu. Aaaa oda ne, Hill otların üstünde (Herhalde karnı acıkmıştır.) Acaba Şahin benimle iddiaya girer mi? (Teklifim herkese açık)
Çetin Duran Özdil

MAC: Aman abi, sık dişini şurda birazcık daha. Gelecek sene Eylülde istemediğin bir okula girip canın sabahları gitmek istemediğinde istediğin kadar oyun oynayacak vaktin olacak zaten. Ehu. Yani umarım sana böyle olmaz ama genelde durum budur. Özellikte dağın eteklerindeyken tepesi hep dumanlı ve gizemli görünür. Tepeye çıkıp yorulmadan söyliim dedim.
1) Gördüm, şimdi bu sayfaya kadar gelmişsen sen de görmuşsündür, haberler sayfasında resimleri var. Senin de göreceğin gibin en az WC4 kadar iyi (hatta daha iyi bilem) görünüyor. Ama mesela büyük gemilerdeki detay beni umutsuzluğa itti. Bu oyun P100 de hayatta çalışmaz, çalışsa da heyecanlı olmaz gibime geliyor. Oyun çıkmadan upgrade'i düşünmek lazım.
2) Çok ciddi çıkmadı aslında ama çok eğlenceli de çıkmadı. Öyle kendi halinde, pek bi çekiciliği olmayan (grafikleri iyi ama) bi simulasyon. Halen eğlenceli sim tavsiyem Top Gun olmak durumunda.
3) Tekken benim bildigi kadarıyla yok. Toshinden var. Değişik japon aksanlarıyla aslında aynı şey demek desem? Olmaz di mi? Biliyorum Tekken çok iyi oyun, ama öyle bir oyun arıyorsan Virtua Fighter'a bakmakta da yarar var. Bu arada, ilanların sorumluluğu verene aittir yazıyor olması lazım bir yerlerde (içindekiler sayfasında en altta, ufacık harflerle)
4) Daggerfall çok ağır diil aslında, ama biraz action/frp mix olduğu için (real time) bunu oynarsan FRP'nin büyü hazırlama, camp falan gibi ince ayar (bazı insanların sıkıcı dediği) yönlerini kaçırırsın (çünkü çoğu otomatik). Onun için (zorluk için diil manasında) real time olmayan bir oyunla başlamakta yarar var. SSI'ın eski oyunları olabilir mesela. Lale Savasçılar'ını da birazcık çarpık karakterler (ehe değişik manasında) üzerine kurulmuş olduğundan ilk oyunun olacaksa tavsiye etmem. Sonra alırsın (al, çünkü Türk oyunlarını almak lazım).
5) Pentium 133'a upgrade 150-200 dolar. Şimdi P100'ü olan biri olarak (ben) söylemem garip gelebilir ama ben P133'e upgrade etmekte pek bir mana göremiyorum. Yani performans farkı olarak uğraştığına değmez gibi. Bi de ikisi de, ömürlerinin sonuna gelen işlemciler. Birazcik bekleyip MMX işi nasıl olacak falan bakmak lazım. Birden bire patlarsa (ki Sierra falan kesin atlarlar hemen) yaya kalmak da işin sonunda. Ben de sırf bundan pentium 100'le yetiniyorum (desem inanmayın, param yok).
6) Seri kablonun iki ucu olduğundan iki kişi oluyor maximum. Serial bağlantıda oyun yavaş olan aletin hızıyla sınırlı, ama Quake'in sorun olacağını sanmam.
7) Orda değildim bilmiyorum ama Apolla 13'teki yerçekimsiz sahneleri Nasa'nın eğitim uçağıyla yaptıklarını biliyorum (her türlü soruya varım, oyun tavsiyesi hariç, lütfen acıyın bana). Uçak kontrollü bir şekilde hızla irtifa kaybedince kısa bir süre için (20 saniye galiba) yerçekimi etkisi kayboluyormuş (ters G). Benim gibi TV'de durmadan gereksiz programlar seyredersen bir sürü gereksiz bilgin olur ehe. Lee reklamında durum farklı, şahsi tahminim kitin silikonlarındaki bir üretim hatasının ikisini de havada tutabildiği.
8) Açıklayamam. Acılarla ve yenilgilerle dolu Mac tarihinde, bir türlü kapanmayarak beni sinir eden bir sayfa.
9) Hall of Fame'de şimdiye kadar seçmece de adı geçen oyunlar var. O türler seçmeceye konuk olunca Hall of Fame'e eklenecek (ti, çünkü bu ayki seçmece son seçmece, gelecek ay seçmece yok, Hall of Fame de son sayfaya bir yerlere yolcu olacak galiba. Bu durumda başka oyun türleri eklenmesi mümkün.)
10) Sezonun ikinci yarışı Hill alevler içinde, üçüncü yarışı Hill'den DNF, dördüncü yarışı Hill kamikaze rolünde (biraz önce bitti yarış) Nakano'yu biçiyor. Şahin için geri sayım başladı yani (ama senle paylaşmam ehe, sen Metaar'i al, o da mantıksız Damon hastalarından). Bu arada, genel isteğe göre MAC F1 Report'u büyütebilirim (Attack dışına taşıyarak) ya da küçültebilirim ya da hatta hatta tamamamen kaldırabilirim. Mektubunuza bu konuda ne düşündüğünüzü ekleyin.

BLUEBEARD

Merhaba Mac,
Geçenlerde bir bilgisayarcıya gittim. Death Rally diye bir oyunun full versiyonunu arıyordum (bulursan al, harbi çok matrak bir oyun). Orada beklerken Gameshow' un daha önceden okuduğum birkaç sayısıyla ve bir 64'ler dergisiyle karşılaştım. Bu dergi hakkaten çok matraktı ve 1991 yılına aitti. O sayıda Death Knights (hani Mart ayında"acaba hangi FRP ile başlamalıyım" sorusuna verdiğin cevap), 3D mi, 4D mi ne boxing (abi ne komik oyun o öyle, adamlar kürdan vücutlu) falan vardı. Ben saf saf onları okurken bir baktım ki o dergide sen de varsın. Açıkçası o tip A4 ve renkli (benzetmek gibi olmasın) bir derginin çöktüğüne inanamadım. Her neyse, oyun çekimi bitti ama ben dergiyi elimden bırakamamıştım(sonrada beni oradan kovdular zaten). Kısaca o derginin batmasına çok üzüldüm. Umarım Gameshow çok uzun ömürlü olur. Şimdi sana birkaç sorum var, cevaplarsan çok sevinirim.
1.) Daggerfall' u halen oynuyorum ama takıldığım bir iki yer var:
a.) Spell absorption TAM OLARAK ne işe yarar. Dergide size yapılan büyüleri bir derece etkisiz hale getirir gibisinden birşey yazıyor. Halbuki ben fireball atınca hiç spell points' im eksilmiyor, yukarıda da "spell absorption" yazıor. Ama shock, ya da leviate falan yapınca eksiliyor. Yaa..
b.) Bunları biliyor muydunuz köşesi;
*** Hayvanlara pickpocket yapıyorsun, altın çıkıyor.**
*** Gecenin bir yarısı dükkanın kapısına sadece open yapıp, içerdeki herşeyi Wagon'a yüklenirken hiç problem çıkmaması çok saçma.**
*** Her guildde hep aynı görevler var. Mages G.'de "nöbet tutma", fightersda "Git şu evdeki hayvanları öldür", Knights'da "Orclarin hepsini öldürmene gerek yok, liderleri olan bilmemkimi öldür". Niye?**
c.) Ben şu ana kadar sadece Daggerfall'daki kraliçenin verdiği ilk görevi yaptım.("Git anneme bak bakalım iyi mi?" görevi (epey zordu)). Sonra ve daha daha sonra neler yapmam gerek, lütfen anlatır mısın? Nerelere gitmem, kimlerle konuşmam, kaçıncı levellara gelmem gerekir?
d.) Daggerfall'u bitirdin mi? Hayırsa kaçıncı levelsın? Nesin? Mage,fighter,sentez?
e.) Bana şu level işi saçma geldi."Prenses ile üçüncü level olmayan konuşamaz, level atlada öyle gel hemşerim" kuralı çok saçma. Adamın alnında kaçıncı level olduğu yazmıyor ya, bu herifler nasıl anlıyor kaçıncı level olduğunu? HIMM..?
2.) Ben şu chat işine dadandım. Westwood'un chat'ine girmek için register etmek lazımmış, ettim ama iyimi ettim bilmem. Sen denedin mi şu westwood chat işini? Onu register ederken para ödemek gerekir mi?
3.) NHL'97

oyna, çok eğlenceli.

4.) Internet üstünden Red Alert oynadım, zırt pırt duruyor oyun, sinir ediyor. Hayret bişii. Çinli birine sordum (Chat yaparken öğrendim-Berk) adamın 14400 modemi varmış, ama herhalde onlarda Internet o kadar hızlıymış ki, Red Alert oynarken hiç durmuyormuş. Benimki 33600 olmasına rağmen zırt pırt duruyor (ikidir söylüyorum ama neyse).Niye?

5.) Serkan' dan yeni bombalar var mı (en son gözünden gözlüğünü çaldırmıştı(abi nasıl olur hihohahaha))? Yoksa artık zavallıyla dalga geçmiyor musunuz?

6.) Power F1 gelmiş. Sanırım biraz fazla arcade. Sence?

7.) Sierra bir satranç oyunu yapmış, sen oynadıkça senin stratejini anlayıp ona göre oynuyormuş. Nasıl?!?!?!?!?

8.) Diablo' ya FRP diyenlerin Allah belasını versin inşallah.

9.) Piyasada bir sürü strateji oyunu olmasını niye kınıyorsun yahu? Ne güzel işte, seç beğen al.

Berk Hülagü

MAC: Ehe. Hatta Ehuehuehuehue. Acı olaydan bunca sene (5 oldu galiba) sonra bile, Bahdır, Şahin ve ben hoş akşam sohbetlerimizde (TRT programı gibi) niye battı bu dergi ya diye tartışıyoruz. Gameshow, 64'leri batıran sebeplerden batmaz herhal (eşşek diiliz ya, dersimizi aldık), bu sefer daha yaratıcı sebepler bulmaya çalışıyoruz (ehe, şaka yapıyom Tanrım ha, sakın yanlış anlama).

1in a'sı) Spell absorption area ya da target effecti olan büyülerin 'manasını' emmeni sağlıyor. Yani mesela fireball attın diyelim, aynı anda spell absorption'ın varsa, harcadığın manayı geri kazanıyorsun. Leech, vampire gibi habire spell atan yaratıklara karşı etkili bir koruma aslında. Özellikle dinlenme imkanın olmadığı yerlerde speel pointsi tüketmemek için kullanabilirsin. Bir daha akıllıca sistem, bir objeye bu özellik kazandırarak (cast when worn iyi olur) bunu zor karsılaşmalar (ehe encounter yani) için yanında bulundurmak. Başının belaya girdiğini anladığında hemen bu cismi giyersin, böylece korunmuş olursun. Spell Reflection da bunun gibi, ama bu sefer spell points almıyorsun, sadece sana atılan büyüyü yansıtmış oluyorsun.

1in b'si) Bunlar oyunun süper kabiliyetsiz play testerlarının gözünden kaçan şeyler Bazıları (wagon yükleme olayı hariç hangileri emin diilim) sonraki patchlerde tamir edildi. Mession işine gelince, bu konuda (kısmen) haklısın. Her guildeki görevler sadece yerler ve bazen de düşman değişecek şekilde hazırlanmış. Sen görev almaya gittiğinde oyun random olarak bir görev seçiyor, senaryodaki boşlukları doldurup sıcak sıcak servis yapıyor. Ama bilgisayarlara (bakınız Intel) güven olmıcağından bazen görevin anahedefi söylenen yerde çıkmıyor, ya da arka arka ani görevleri alıyorsun. Ben oynadığımda)1 aydır Daggerfall terapisi sayesinde 'clean'nim) CompuUSA diye bir patch çıkmıştı. Oyundaki sabit görevlerden sıkıldığında bu patch 5.6 tane (kaç tane olduğundan da emin diilim gördüğünüz gibi) yeni görev ekliyordu. Internette bir yerlerde mutlaka vardır (adresten de emin diilim, ben ne işe yarıyosam). Bu patchi çek, görevlerine biraz renk gelir.

1in c'si) Bu görevden sonra mantıken MYNISERA'S LETTERS ya da MORGIAH'S WEDDING görevlerinden biri olması lazım (level 3 bunlara yetiyor), Mektup görevi Random ve Daggerfall'daki Queen'le konuştuğunda (rep'in yeterince yüksekse) başlıyo. Diğer görev de Wayres'teki prensesten (yanında kedisi olan güsel hanım) mektup gelince başlıyor. Ana görevi oynarken bir randevuyu ya da zaman sınırını kaçırıp herşeyi mahvetmek gibi bir tehlike var. Benim tavsiyem, save slotlar sınırlı olduklarından her gün oynadıktan sonra o günün tarihini belirten bir dir açıp en son save'i oraya kopyalamak). Böylece başına bi felaket geldiğinde (ki benim geldi) eski bir save'e dönebilirsin. Main questte birşey kaçırdığında save dönmekten başka çare yok.

1in d'si) Ana questi bitirmedim. İlk başta oyniim bitirim diyordum ama sonra avare avare dolaşıp kafama göre oynamak daha cok hoşuma gitti. Mecbur kaldığım (hani mektup gelip 1 saat sonra huzurumda ol, imza:kral diyen) görevleri yaptım ama. Bire süre sonra iyice dağıtıp bir kaç ayrı karakterle 'avare' olarak oynadım. İyi oliim dedim, pek eğlenceli gelmedi, genelde elf olarak hırsız mage, ya da kader kurbanı vampirella olan karakterlerimle oynadım. İlk denemem bay Mackill, Spellsword tamamen bir fiyaskoydu. Mümkünse (tam tad almak icin) kendi yarattığınız custom karakterlerle oynayın.

1in e'si) Alnında yazmıyorsa da tipinden anlaşılıyordur kanısındayım (özellikle ucuz armour saray çevrelerinde tepki alır herhalde), ama sorun o diil. DALnet'de, daggerfall odasında bu konu bayağı tartışıldı. Ben de ilk başta çok kızmıştım, ama bir de şu açıdan bakmak lazım (yani lazım olduğuna beni inandırdılar, bi dinle, mantıklı aslında). İlk önce oyunu AD&D experience, level kurallarına uymuyor diye suçlamamak lazım. Sonra bi de diyelim (hani olur ya) sen bilmediğin bir şehre yeni gelmiş bir kahramansın. Saraya gittin, ordaki kraliçe hemen sana içini döküp en önemli görevlerini vermicektir (çok yakışıklıysan belki). Bir süre oralarda dolanıp kendini ve yeteneklerini ispat etmen gerekebilir. Oyunda da öyle, 'free' FRP hissi için 'You are now Level 3, go talk to the Queen In Daggerfall' gibisinden işimizi bayağı kolaylaştıracak mesajları koymamışlar.

2) Herhalde iyi etmemişsin. Onların amacı bir şekilde para kazanmak olduğundan, ben onlara fazla bulaşma derim.

3) Oynadım (demo), kuralları öğrenirsem daha zevkli olacak herhalde.

4) Ehem. Türkiyem Türkiyem cennetim. Mesela benim bağlantım normalde çok hızlı (7K falan) ama işin içine Türkiye'deki bir site ya da server girdiğinde (mesela iyi site'dir, bakınız

http://www.aidata.com.tr/skywalker/main.htm) herşey download etmeyi imkansız hale getirecek kadar yavaşlıyo. Aynı site'a Türkiye içinden rahat bağlanılıyor, ama yurt dışından olmuyor. Bu Türkiye'nin dışa bağlı hatlarındanmış (dediler sorduklarım). Zamanla düzelecekmiş (umuyormuş sorduklarım). Şimdilik sabır.

5) Serkan'ı görmeyeli (haliyle) ya da güsel sesini duymayalı uzun zaman oldu. Bana bir power-game'in kurbanı oldu gibi geliyor. Sen görürsen, ya da yolda dövülmüş, bıçaklanmış yatar bulursan söyle bana e-mail atsın.

6) Gelmiş mi? Niye bende yok ya. Nereye gelmiş, kaç para hemen bildirirsen sevinirim. Arcade olacağı baştan beri belliydi zaten. Belki de en iyisi bu. Her ne kadar bazı deli arkadaşlar (Bahdır ve Şahin) inatla setup ve diğer derin işlerle uğraşsalar bile F1GP2, sporla alakası olmayan normal insanlar için zor. Birazcık daha kolay birşeyler F1 ilgisini (ve de bitmez tükenmez geyiğini) arttırabilir (ben elimden geleni yapıyom, yayılsın biraz diye, futbol da neymiş).

7) Bu ayağa düşmiyeceğini umuyorum. taa Amiga'daki dövüş oyunlarından beri böyle bir yalan ortada dolanır. Öğrenen oyun! (öğreten adam gibi), Sizin stilinizi tanır! Cart! Böyle iddiaları hep yapıyorlar. Uygulamada pek öyle etkili bir örneğini görmedim. Yapması çok zor olmasa gerek aslında, yaptığın haraketlerin listesini tutup, en çok ne yaptığını bulmak kolaydır (benim yapamicak olmam zor olduğunu göstermiyor). Asıl zor olan bir kere neyi sık yaptığını anladıktan sonra ona göre defans hazırlatmak.

8) Ehem, ayıp ediyorsun ama. Yeterince belam var zaten ama 19. sayıda ben de 'orta çaplı FRP'li, bol action'lı demişim (dikaktinizi çekerim, orta çap demişim, belamı ona göre ayarlayın lütfen). Açıkçası cümleten kandırıldık. İlk başlarda (web site, dergiler falan) tamamen başka bir oyun olacak gibi bir izlenim yarattılar. Crusader in Armour olacağını bilemedik.

9) Buralarda bir yerlerde de belirttiğim gibi benim derdim çok olması diil. C&C iyi sattı diye hep o türde oyunlar çıkıyor olması. Bi de çıksınlar tabi de, bari taklit ettikleri oyuna biraz daha birşeyler katmaya çalışsınlar.

B.OF CHAMPIONS

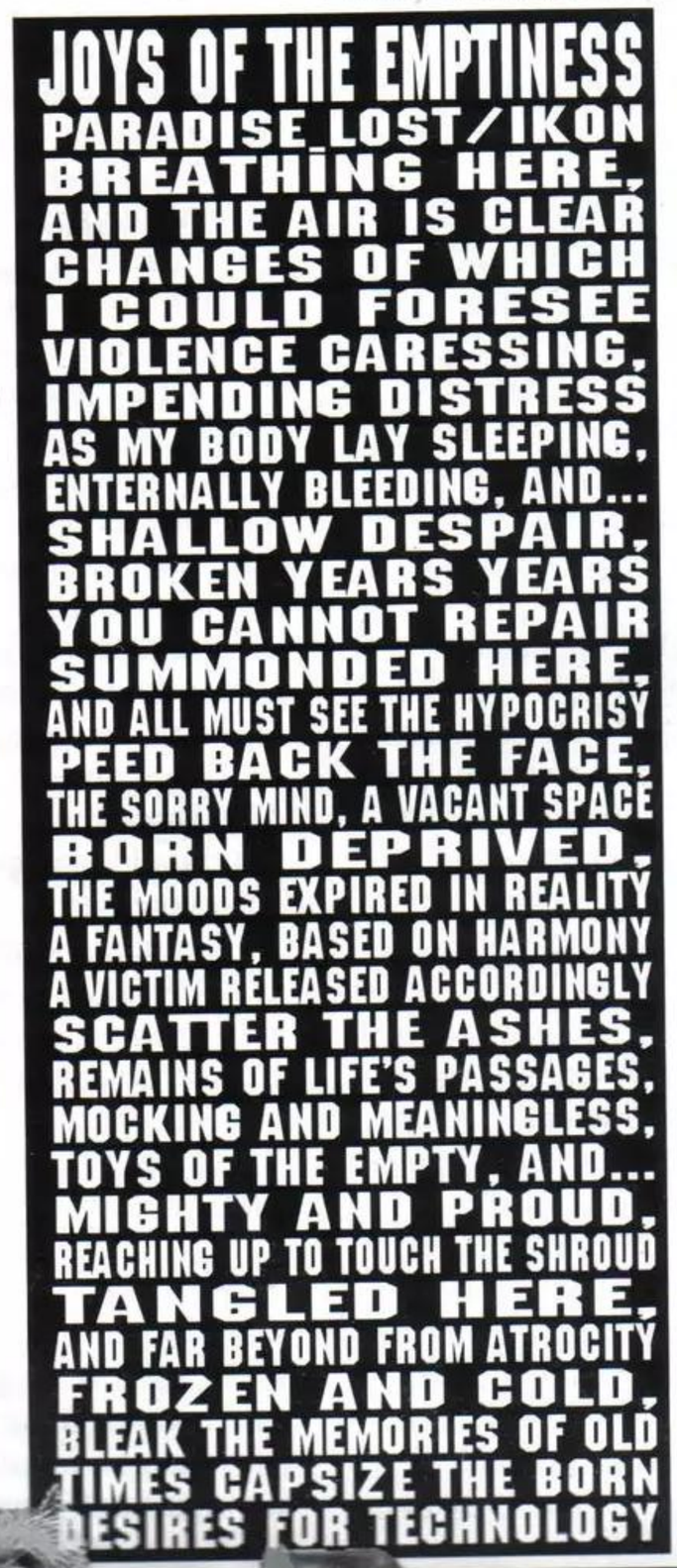
Hallo mac,
Bu sana yazdığım üçüncü mektup. Görmeyeli nasılsın? İşler nasıl? Bizi sorarsan çoluk çocuk geçinip gidiyoz. Sana bir iki sorum var yine (inşallah sıkılmıyorsundur) kannst du antworten?
1) C&C gold almaya değer mi? Görevler eskisiyle aynı diyorlar gerçekten öyle mi?
2) F22'yi aldım, kalite okey de kalkış yapamıyorum nasıl olacağını biliyor musun? Bi de windows'tan oynanıyor mu?
3) C&C Red Alert'da hem Soviet'i hem de Allied'i bitirmek üzereyim. Son bölümlere doğru takıldığım yerler var. Soviet 13. bölümde (ilk önce onların üssünü görüyorsun, sonra sağolsun 5-6 mig onlara dalıyor, bina mina kalmıyor 4 adet turret dışında) daha sonra ne yapmalıyım? Kısaca özetleyebilir misin? (bu soruyla hiç bir alakam yok arkadaşın sorusu) şimdi de benim sorum Allied'ler 12. bölümde yapmam gerekenleri yaptım daha sonra bir video çıktı. Videoda bir asker tam sigara yakarken siyahlara bürünmüş bir adam geliyor ve onu kaçırıyor ve daha sonra apartmanın içinde başlıyorsun. Ne yapmam gerek (ne güzel tam da oyunu bitirdik derken)
4) Dergiyle ilgili bir sorum var. E-maillerle yollanan yazılar dergiye çıkabiliyor mu? Yoksa sadece mektuplardan mı alıyorsun?
5) AH-64 longbow almaya değer mi? Sence nasıl? (bu da arkadaşın)
6) (bak bu son soru biraz da biz soralım, tamam peki son) bilgisayarı bu yaza upgrade ettirmek istiyorum sence ne yapayım?
7) Nba live 97'den sonra gaza geldim. Bu sıralar olan veya gelecek olan baba bir basket oyunu var mı? Bi de Red Alert'dan gaza geldim aynı şekilde bir strateji oyunu var mı?
8) Üç boyutlu bi Hunter/Hunted var. Arkadaştan aldım merak meselesi. İyi de install edemedim. Ediyorum hızlı hızlı bir şey diyo daha sonra bi daha dedin mi de install'e girmiyo anlamadım gitti sen anladın mı?
loter

MAC: Süper canım, herşey tozpembe. Diyorum ki, hayat ne güzel, sabah uyanmak ne güzel, derin bir nefes alıyorum, hayatıma dört elle sarılıyorum, huzurluyum, mutluyum desem inanacan mı? İnanma valla. Öyle diil çünkü.

1) Edindiğim istihbarata göre almaya değmezmiş. Win95 altında yüksek çözünürlük olmasından başka bi hayrını bulabilmiş değilim. Eğer oyunu ilk çıktığı zaman oynadıysan ve bitirdiysen boşver.

2) Şimdi ben bişe soriim, kalkamadan kalitenin ok olduğuna nasıl karar verdin? Cockpit mi hoşuna gitti? Genel olarak simulasyonlarda kalkmak için önce motorları çalıştırmak iyi bir fikirdir. (Bu durumda 0 tuşu). Sonracığıma (frenler kapalı diilse eğer) uçak yeterince hızlanıncaya kadar bekleyip mümkünse pist bitmeden joysticki geri çekmek (ya da geri aşağı tuşu) gerekir. Kalktıktan sonra (altimetreye bakarak anlıyabilirsin) G tuşuyla da tekerleri kapatırsan iyi olur. Şimdi kalktın. Sonra?

3) Elindeki birlikleri ekonomik olarak kullanıp o turretleri ve (kaldıysa) düşman birliklerini temizlemen gerekiyor, eğer sana verdikleri bir tanecik rocket launcheri koruyabilirsen yararlı olur. Ortalık sakinleşince mobile construction yardı kurup normal bir bölümmüş gibi üretime geçmen lazım. Arada sırada üssünün arkasına bir helikopterle bir dolu rocket soldier gelecek. Bunlara dikkat et. Bir de ilk başlarda sam yapmaya çalış. Daha sonrası biraz karışık, bölümün ana amacı haritanın ortasındaki adadaki reasearch centerları ele geçirmek. Ama önce sağ alttaki düşman üssüyle uğraşman lazım. Bu üssün hepsini patlatmayıp binaları ele geçirirsen çok yararlı olur (satellite ve destroyer yapabilme açısından). Şimdi gelelim öbür bölüme. Benim hesabımı göre 11. Level olması lazım ama neyse (onun için sayıyla sormayın diyorum). İlk başlarda karmaşık görünüyor ama bu levelda ufak bi numara var. Spy'la güneye doğru gidip depo gibi yere kadar gelebilirsen, yardım olarak Tanya geliyor. Onla işler çok daha kolay. Tanya'nın yanına bir engineer verip sırayla control centerları dolaştır (bulabilirsin sanırım, koşan zavallı adamlar görünce anla ki, oralarda bi center var). Karşına alev kulesi çıkarsa da korkma, tanya health'i fullken ölmeden kuleleri halledebiliyor (sonra tekrar heal et).



4) Seninkini şu anda yayınladığıma göre demek ki yayınlanabiliyor. Ama herkesin modemi olmadığından, ve geleneklere saygı açısından daha çok mektup yayınlıyorum. E-mail yayınlamak için mümkünse herkesi ilgilendiren (mesela Red Alert) ya da şahsi ilgimi çeken (daggerfall) sorular olursa daha iyi oluyor.

5) Vallam oynadığım çok kısa zamanda gördüğüm kadarıyla her yönüyle çok iyi bir oyun. Ama F22 maceranı göz önüne alarak sana tavsiye etmiyorum çünkü açıkçası oynaması zor. Arkadaşın Ray Ban pilot gözlükleri takip roger, over falan diye konuşuyorsa bir baksın.

6) Bu ay başka birine de dediğim gibi şu anda upgrade işi için bekleme taraftarıyım. P100, P133 ve hatta P166 ucuzlamış ama altı ay sonra komple değiştirmek zorunda kalabileceğiniz (MMX oyunların durumuna göre) bir

aleti şimdi almak pek mantıklı diil. Bekleyelim, görelim, ben bişiler öğrenince size haber veririm (Intel not al, okuyuculara upgrade araştırması yapacam.)
7) NBA'yla başa çıkabilecek bir basket oyunu bilmiyorum (space Jam'I aklınızdan bile geçirmeyin), belki NBA 98 daha iyi olur (ehe). Red Alert gibi oyunlar zibil gibi ama öyle özellikle tavsiye edebileceğim birşey yok henüz (hepsi birbirine benziyor).
(Efem…. Ne var Intel? Efem, oyun tavsiyesi sorusu cevapladınız, geçen ay, yani iki ay önce cevaplamicam demiştiniz. Ulan şimdi mi haber veriyorsun, cevaplamadan önce uyarsaydın ya.
Dalmışım efem, siliim mi bu soruyu? Yok bırak kalsın, bir dahaki sefere erken haber ver. Zaten gördüğünüz gibi bir şey tavsiye etmedim).
8) Hızlı hızlı birşeyler diyor ha? Hımmm, çok yardımcı oldun. Ben de çok yardımcı olamicam bu durumda. DOS'dan denemiyorsun di mi? Belki DirectX sorunudur.

SLAPSTICK

MAC, mektubuma cevap verdiğin için sevinçliyim. Ancak bugün Nisanın 22'si ve ben hala dergiyi bulamadım. Derginin gecikmesinin nedeni ne?
Sana bir kaç sorum var.
1) Önceki mektubumda sana Sovyetlerin 7.Bölümü sormuştum sende biraz açıkla pek iyi hatırlayamadım demiştin. Hani şu 4 askerle bidonların başında başlıyorsun. Hatta dikkatli olmazsan 3 saniyede adamlar bidonları patlatıp mission Failed diyorlar ondan bahsediyodum. Yardımcı olabilirsen sevinirim. Hangi binaları nasıl ele geçirecem?
2) Yeni Windows ?? ne zaman çıkacak? Yeni ne özelliği olacak?
3) Bana şöyle bilgisayarı daha düzenli yapabilecek, iyi birkaç shareware ve bunları bulabileceğim birkaç internet adresi verebilir misin?
4) Ben Strateji oyunlarına bayılıyorum.Bazen oturup sabaha kadar strateji oynadığım oluyor. Sana sormak istediğim şu KKND nasıl, oynanabilecek bir oyun mu? Yoksa klasik harvest et düşmanı yoket tipi bişey mi?
5) Dune2 den sonra çıkan çoğu Strateji oyununda büyük bir şans eseri bir Harvester var!...
6) Bende senin gibi bir Schumacher fanatiğiyim. Senin gsmnetteki Schumacher sayfalarını çok beğendim.Tebrikler....
7) Internet 'te formula 1 ilgili avi, mov falan bulabileceğim adres biliyormusun?
8) E- Maille 1Mb lık bir dosya 33.600 modemle ne kadar zamanda gider?
Taylan"XT3 Real Time"Esen

MAC: 'Mektubuma cevap verdiğin için' yazarak başımı belaya sokacaksın di mi, ehe. Sonra herkes her mektuba direkt cevap isticek. Yok öyle bişey arkadaşlar, Taylan bir bölücü. Dizin onu da duvara. E-mail demek istiyo yani. Derginin gecikmesi için başyazı da birşeyler olması lazım, şimdi Amerikan polis dizisi gibi iki ayrı odada sorguya çekilip iki değişik yalanla kendimizi ele vermek istemeyiz. Tabi gecikmekten bir adım öteye gidip bir ay atladığımız için verecek çok da elle tutulur sebebimiz olmasa bile bir dolu (içten) özürümüz var. Kabul edilmesini rica ediyorum.
1) Yani şöyle, direkt bölüm numarasıyla söyleyince hatırlayamıyorum. Ama bak şimdi böyle anlattın hatırladım. Aslında hatırlamadım, ama baktım senden umut yok, oyunu bi daha install edip eski savelerime baktım. Eğer doğru saymışsam (1,2,3 falan bana çok karışık geliyo bu sayı, matematik işi) yer altı görevlerinden birinden bahsediyorsun. Bu en kolay yer altı görevi. Adamlar bidonları patlatmadan sen sağ taraftan kaç. Biraz uzaklaşınca bu sefer sen dönüp patlat (yakmayanı yakarlar). Sol altta bir dolu köpek var. Bunları koruyan pillboyu orda duran varilleri patlatarak yok edebilirsin. Köpekleri kullandıktan sonra işin bayağı kolaylaşıyor. Onları kullanarak sol üstte (yani demin dediğim yerden daha solda ve daha üstte) duran engineerları kurtar. Burda da variller işine yarıcak. Sonra her kontrol odasına bir engineer sok (kalan düşmanları köpekler halleder), level bitsin. Bu arada, senin için oyunu yükledikten sonra zayıf iradem yüzünden dayanamayarak bütün levelları bir daha oynadım (bu sefer değişik hin taktikler deneyerek), ilk oynadığımda görmemiştim, bu sefer 'portakal sandıklarıyla' karşılaştım. Heal all gibisinden bir işe yarıyorlar, tam olarak kaç kişiyi iyileştiriyorlar bilmiyorum ama o civarlardaki unitlerin hepsi full health oluyorlar (geçen ay biri sormuştu da, ay yok, yani iki ay önce biri sormuştu, uhu).
2) Windows97 yakında çıkacak diyorlar.
Aslında bunlara pek güven olmaz. Sanırım internetle ilgili bir dolu özellik olacak. Birde bütün driver'ların yeni versiyonları. Bu arada Amerika'da Windows95'in ağustos'96 sürümü piyasada OSR2 adı altında satılıyormuş. Ama Türkiye'de şu anda satılan bütün orjinal Windows'95'ler eski sürümler.
3) Ehe, yeni favori programım Net Medic. Internet bağlantın hakkında gerekli gereksiz bir sürü moral bozucu bilgi veriyor. Bu programı mutlak çekmen lazım bence. İşe yarayabilecek iki program daha var. Birincisi zamanla çöplüğe dönen (bakınız benimki) win95 registry'i temizleyen Reg-Clean. Bu çok tehlikeli bir işlem (işin ucunda bütün Win95'in göçmesi gibi bir ihtimal var), kullanmadan önce registry'iden (regedit kullanarak) bir kopya almakta yarar var. Bir de yeni Sandra bir sytem info diye bir program var, ama tam işe yarıyacak kısımları disabled, register olmadan çalışmıyor (türkçemiz ölüyo diyenler, ben napiim). Bunların hepsini http://www.shareware.com ya da http://hotfiles.com'dan çekebilirsin. Benim en sevdiğim program site'ları bunlar. (Net Medic aramızda kalsın, herkese söylemeyin, secret tip o).
4) KKND'den uzak durun. Aman almayın, sakın almayın. Bu ay dergide olması lazım, yazarı (Mert galiba) ne demiş bilmiyorum ama ben bir oturuşta 11. level'a kadar geldim ve bir gram zevk bile almadım. Güzel unitler ve grafikler var ama oyun aptal aptal aptal. Hatta Warcraft2'den bile daha aptal. Düşman hep aynı birliklerle, aynı yerden saldırıp duruyor. Yeterince birliğin olana kadar orayı savunuyorsun, sonra hurra saldırıyorsun, o kadar. Biliyorum bu Red Alert ve C&C'de de böyle, kaderimiz bu galiba. (Beğenmediğin oyunu niye 11 level oynadın diyebilirsiniz, görev aşkı için yaptım desem? İnanmadınız mı? Kütüphane kapalıymış (Alman bayramı, ben nerden biliim), yapacak bişey bulamadım, ehe).
5) Oluyo böyle şeyler işte, ben genelde buna 'moda' diyorum ama taa derinden incelersen aslında 'ne pahasına olursa olsun para kazanma hırsı' olduğunu görürsün. Her yeni birşeyler çıktığında böyle oluyor, bir anda daha iyi, daha eğlenceli olduğunu iddia eden 10 tane oyun çıkıyor ama bunların çoğu (KKND gibi) işe yaramaz, kötü taklitler oluyorlar.
6) Ehe sağol, uzun zamandır ihmal etmiş olsam bile görmeyenler için benim F1 sayfamın adresi.
http://www.gsmnet.com/mac/F1/MACF1.htm. Yakın bir zamanda (mesela 1-2 sene içinde update edecem).
7) Aklımı okumuş bulunuyorsun. Biz de Bahadır'la böyle bir site olsa, mesela her yarışın startının mov'u olsa ne kadar iyi olur, amma hit yapar falan diye konuşuyorduk. Ama ne yazık ki yok (olsa haberim olurdu herhalde), biz yapmak istedik ama biz de capture yapacak hardware yok (uhu, bir gün alabilirsek kesin yapcaz). Onun yerine her yarıştan adım adım resimler olan bir site var, adresi de http://darkstar.interbox.net/people/bas/. En iyi F1 haberleri de (bence yani) Atlas F1 site'inda var (http://www.atlasf1.com/news/index.html). Bir de bakmanız gereken iki tane süper site var.
http://nemesis.com.au/alfa/alesi.htm, burda ilk yarışta Alesi'yle Benetton piti arasında geçen telsiz konuşmalarının wav'ları var. Ben yıllardır merak ederdim ne derecede konuşuyorlar diye, sonunda dinlemek nasip oldu (telsiz tarayıcıyla bulmuş birileri). Williams konuşmaları da var ama Frank Williams şeytan olduğundan (valla ya, niye inanmıyorsunuz, biliyoruz ki söylüyoruz) yine bir cinlik yapıp telsiz konuşmalarını şifrelemiş. Ne dendiği anlaşılmıyor (yani uğraşıp benim gibi boşuna download etmeyin). Bi de bir ay önce Senna davası başladığında kazayı dört ayrı açıdan gösteren bir mpeg vardı (1.5 MB falan). Tabi adresi vermeden bir işine yaramıcak (çaktırmayın, kaybetmişim adresi), yahoo da 'Senna crash' dersen bulabilirsin (bulamazsan da bende var, istersen yollarım, mail at).
8) Bir aksilik olmazsa (ki artık öğrendim, maille her türlü aksilik olur) yaklaşık 5 dakika falan sürmesi lazım.

JAILBIRD

Sevgili MAC,
Dergiyi ilk kez bir arkadaşımdan alarak okudum. Açıkçası çok beğendim. Bu da sana ilk mektubum. Sana bir iki sorum olacak. Bunları yayınlarsan inşallah önümüzdeki ay dergiyi almaya başlıyacağım.

1- DeathGate'in derginizin Ocak'97 sayısında 96'nın en iyi adventure'ı seçildiğini görünce biraz şaşırdım. Yanlış anlamayın! Oyun gerçekten çok güzel. Fakat bu oyunu ben ve birkaç arkadaşımın ve birkaç bilgisayar kullanıcısının dışında bilenin olmadığını sanıyordum. Ben de oyunu bir arkadaşımdan aldım. Kendisi oyunun ilk görüntüsünü dahi geçemeyince bana verdi. Ben çok şükür ikinci bölüme kadar gelebildim. Oyun, yanılmıyorsam zaten 4 bölümden oluşuyor. 2. bölümde Orman şehrine gidiyorum. Kadın ve çocukla konuşuyorum, çocuğa bebeğini veriyorum, O da beni gizli yerlerine götürüyor, iple prensi kurtarıyorum. Wizard'ı bekliyoruz. Gelince beni görüp kaçıyor. Ben de peşinden gidiyorum. Onunla konuşuyorum, çiçek alıyorum, ipi ağaca bağlıyorum, kara deliği alıyorum, geminin yanına gidiyorum. Maymuna çiçekli ceviz veriyorum, kırıyor, içini ve kabuğunu alıyorum. Prensle bir daha konuşuyorum. Şiir defterini ve güzel çiçekleri veriyorum. Kara deliği uçuruma atıyorum. Öteki kara delikten uçurumun dibine iniyorum. Şimdi asıl problem başlıyor. Cesedin altında sihirli oku alıyorum ama atamıyorum (maalesef kabiliyetsiz bir adam) Ben de bir yay istiyor, bulamıyorum. Yandaki böcek yuvasını yakıyorum, çiçekleri alıyorum, bana yaklaşamıyorlar ama yine ortalıkta yay yok. Mac abi, lütfen bana bu yayı nereden bulup örümceği nasıl öldürebileceğimi söyle. Yoksa prens aşkına kavuşamıyacak (ne biçim prensesi sevmiş, kız asasız prense varmıyor).

Bu oyunu mutlu sonla bitirmemi sağlarsan sevinirim. Fakat diğer bölümleri yazmana gerek yok. Çünkü çözmek çok zevkli. Ayrıca bu oyunu dergide tanıtırsanız sevinirim. Böylece diğer bilgisayar oyuncuları da bu oyunu görmüş olur.

2- NBA Live 97'de kendi oyuncularımı yaptım. Blokers'a verdim. Maçlar yaptım. Fakat oyundan çıkıp bir daha girince oyuncuların yok olduğunu gördüm. Nasıl kendi takımımı yapabilirim. Bunu açıklarsanız sevinirim.

3- Fifa 97 için verilen kodları ne ben ne de arkadaşım, çalıştıramadı. Bilgisayarın, tarihi 29 Feb 1997 yapıyorum. Singapur'u seçiyorum. Oyun esnasında şifreleri yazıyorum. Fakat hiç bir şey olmuyor. Zaten bir iki tuşa basınca sahanın ve stadyumun görüntüsü bozuluyor. Neden ve nasıl yapabileceğimi yazar mısın? Yazarsan sevinirim?

4- Arkadaşımdan aldığım Ocak'97 sayısını okudum. Elbette senin bölümünü de. Nedense sana mektup yazanlar sanki sen, 10-20 mektupta az mektuptan az mektup gönderenlerin veya saçma sapan biçimlerde mektup yazmayanların mektubunu yayınlamıyormuşsun gibi bir izlenim var. Bu doğru mu? Hayır, doğruysa ben de öyle yaparım.

Alper Akay, İzmir

MAC: Valla bilemiyorum. Şimdi teknik olarak daha dergiyi hiç almamış olduğundan okuyucu sayılmıyorsun, ama öbür yandan bir kere okuduğundan okuyucu kabul edilebilirsin. Tabi bir de okuduğun derginin sana ait olmama sorunu var. Mektubunu yayınlamam ne derece yasal ve ahlaki olur, bu karmaşık durumu değerlendirmeyi dergimizin hukuk departmanına (Levent yani ehuehuhue) bırakıyorum. Death Gate'i beğenmiş olman benim için kafi. Buyrun içeri.

1) Aslında geç bile kaldık. Çünkü oyun bayağı zamandır varmış, ben de teseadüfen oynadım ve çok beğendim. Geçen sene adventure açısından oldukça kurak bir yıldı (bu sene daha iyi gibi sanki) ve Death Gate benim sevdiğim 'türden' bir adventure olarak bence en iyi olmayı hak etti (onu da arkadaşından almış olman beni hayrete düşürüyor, acaba insanlar arkandan otlakçı falan diyorlar mıdır?). Sorunun oku atamamak diil, çünkü örümcek öyle ölmüyor zaten. Aşağıdaki çukurda işler karıştığında örümceğin üstünde biryerlerden bulacağın marmelatı örümceğin üstüne at, böylece böcekler ona saldıracak. Zaten eğer dergiyi ararsan eski sayılardan numero 16'da bu oyunu tam açıkladığımızı görürsün (telefon edip 16. Sayıyı ödünç alabilir miyim deme, pek hoş karşılanmayabilir).

2) Hımm, Internet bağlantın olduğunu umuyorum, çünkü (benim anladığım kadarıyla) etrafta bu oyun için bir dolu takım editörü varmış. Mesela http://happypuppy.com'dan falan bu editörleri çekebilirsin.

3) Bu ayki Cheats köşesinde FIFA hakkındaki son rivayetleri (yani yine calışmama ihtimali var) bulabilirsin. Pek ilgilendiğim bir konu olmadığından daha detaylı bilmiyorum, Mert'i bu konuda taciz etmek isterseniz mert@gsmnet.com'a yazabilirsiniz.

4) Şimdi seninkini yayınladım. 20. Diiil, eh saçma sapan da sayılmaz. Açıkçası mektupların seçilme işleminin nasıl olduğu konusunda kesin bir kural yok. En azından 'BİR' soru varsa bu bir bonus (ehe). Hele 'ADVENTURE' sorusu olsa (ki genelde olmuyo) bu çok daha büyük bir bonus.

Kuraklığın , boşluğun ve karanlığın içindeyim, kuruyorum öleceğimi biliyorum ama hala merak ediyorum. Karanlıkta bir damla su buluyorum. Nasıl durduğunu nasıl içtiğimi bilmiyorum sadece düşünüyorum. Su boğazımdan geçerken büyük bir haz ve acı veriyor. Hazın kaynağı acı. Kuru boğazımda bir şerit, sudan bir şerit oluyor ve buradaki gevşeme gergin yerlerin ortasında sanki bir yarık gibi acı veriyor ama yılmıyorum biliyorum birgün, ben olmasam bile, ışık meydana çıkacak ve insanlık anlayacak cevapları. Onların bilmesi ve öğrenmesi için ölecek gibi boğazım kurusa da yılmayacağım soracağıııııım.

1- (Nasıl giriş) Hiç o muhteşem şanlı müthiş adventure, yani DOTT(tm) gibi bir oyun biliyor musun? Biliyorsan bu oyun ona çok benziyor mu? Nerde bulabilirim?

2- Şimdi bu zork laneti var ya nemesis (Adının baş harfini büyütmüyorum itin). Onda Konservatuarda ışıkları yaktık, sonra arkada odanın içindeki kırmızı tuşlara bastık. Bir davul meselesi var. Nerede bu davul? O arkadaki büyük resim ne? Hadi koçum.

3- Nascar Racing'de nasıl pit yapılır acep?

4- Visual Basic'e başladım. Sen hiç kullandın mı? Veya program yazdın mı?

5- Kampanyalarına gönülden katılıyorum. Bunun gibin (ehehe) kampanyalara devam et. Biliyormusun Türk Dil Kurumu Otobüse bir isim bulmuş. Çok Oturgaçlı Götürgeç.

Ahmet "Ne dertliymişsin be Vatandaş" Gençoğlu

MAC: İyi giriş. Eğer yazıp da kimsenin ilgilenmediği kendinize göre 'iyi' olan yazılarınız varsa (oyun diil, değişik konularda) bana txt olarak bir maile ekleyip yollasanıza. Yakında açmayı düşündüğüm 'Creative Writing in Turkish and All Possible Tangents' web site'si için yazı topluyorum (şu anda bi tane var, onu da ben yazdım, uhu). Şiir hariç herşey kabulümdür (şiirleri Mert'e yollayın zaten).

1) Day of the Tentacle'dan bahsettiğimizi umuyorum (belli mi olur). Sistem olarak Monkey Island ve Indiana Jones oyunları benzer ama gariplik olarak başa çıkabilecek fazla oyun yok. Son çare Sam&Max'i denemek (o da çok benzediğinden diil aslında).

2) Oradaki tuşlara dikkatli basmak lazım. Verilen sıraya göre basılınca, meşhur davulu göreceksin.

3) Valla herkesin bildiği yöntemlerle yapılıyo. Sen nasıl yapamamışsın hayret. Dikkat edilecek tek husus, durduktan sonra bile frene basmak.

4) Evet, aslında Word for Windows'u ben yazmıştım, Bill Gates gece labarotuarıma gelip, kafama klavyeyle vurup, saf Basic kodumu çalmış. Kader işte, zengin olacaktım ne güzel. Uzun uzun yıllardır hiç bir program diliyle alakam yok (zamanında Basic bilirdim, o zaman Visual'ı yoktu).

5) Dil konusunda cok kasmamak gerektiği kanısındayım. Nasıl rahat geliyorsa, ya da en uygunsa onu kullanmak bence en iyisi. Her ne kadar yukarıdaki website'ı açmayı düşünüyorsam da, website'ların türkçe olması gibi bir kural olmasına da karşıyım (iyi site, bakınız http://www.geocities.com/Vienna/3458/). Bırakın, kendi halinde ne oluyorsa öyle olsun.

Intel yavrum, bu çok sorunlu iki ay sonunda bitap düşmüş haldeyim, yazıyı sen save et, monitörün tozunu al, dantelli örtüsünü ört (yeni aldım da), sonracığıma okuyucuları tek tek öp, onlara başarılar dile, no'lur nolmaz.

Murat'Monochromatic'ADANÇ
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İş hanı No:2/5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

CHEATS

Cümlelerim:
"Hangi şarkıları dinlediğimi bilmiyorsun.
Gerçekten,ben,neden,üzmek için seni seçtim ki?"
"Yalnız, var olamamanın yoklukla eşdeğer olduğunu bildiğim için yalnızlığıma karışıyorum."
"Çok eskilerden, tüm acılarca sesi duyulmamış, bekaretini yaşanan iğrençliklerden korumuş bir dost aradı yüreği, elleri, çıplaklığı."
"Yaşamımın her anında kullandığım, düşündüğüm, yüksek sesle ifade ettiğim, yazdığım ve gönderdiğim tüm kelimelerin, cümlelerin, biçimlerin ve içeriklerin sorumluluklarıyla, yol açtıkları durumların, doğurdukları yeni yaşam çizgilerinin sorumluluklarını üzerime alıyor ve bu ağırlığın altında ezilmeden hatta yükümün her gün biraz daha ağırlaşacağını bilerek yaşamaya devam ediyorum."

Şiir: İLK GİBİ SON GİBİ

Ağzımda o çürük güneş, koşuyorum,
Gök gibi, uzak gibi, bilmiyor kimse,
Ey sonsuzluk, ey bir maviyle göçebe,
Hüzün ey, sendin zaman, yok saatte kum!
Bir şey vardı unuttuğum, anılar mı
Böyle yorgun, güdüzle titreyen ayna,
Avucumda ölümlü bir deniz, söyle
Çocukluğum söyle, batıp çıkan gemi.
İlk gibiydim ıslanan bu yağmurda kim
Bilir ne zaman uyandım, bir eski
Sokak, yitirdiğim geceyle tanıştım.
Yinim sarsıldı ağaçlar gibi, iklim
Yok sandım, uzak kuşlardı o ikindi,
Uyandı sesimle, ilk gibi son gibi.
(Turgay Kantürk, "ilk gibi son")

İletişim: Merter Sualp, mektubunu dolayısıyla da şiirlerini aldım. Aruz vezni biraz ağır geliyor tabi. Takımlar için de sağol. **Serkan Sarp,** Tomb Raider ile ilgili sorununa geçen ay yayınlanan Tomb Raider cheat'i çözüm getirmediyse gelecek ay bir şeyler yapmaya çalışacağım. Adaşım **Mert Anameriç,** tanıştığımıza memnun oldum, yine beklerim. **Zuhal Amato,** yanılmıyorsam bayansınız ve beni şaşırttınız. Bu ay, bayanlar şaşırtıyor beni. Bilmiyorum söylemişmiydim, geçen aylarda da **Okan Onat'ın** ve **Akın Ünver'in** mektupları elime geçmişti. Bu ay içinde mail problemi yaşadığımdan bana ulaşan birçok mail'I kaybettim. Yalnızca **Rıfat Yurtoğlu,** bu kazadan kurtulabildi. Artık **Cem Şeftalioğlu, Erhan Astam** ve **Onur Aydın'ı** buradan anmayacağım. Onlarla iletişimimiz her geçen gün artıyor zaten.

Ne Oynuyorum: Nba Live97'yi aldım kendime. Basketbolu çok severim de. Bu ay oyuna ayırabildiğim zaman bayağı azaldı.

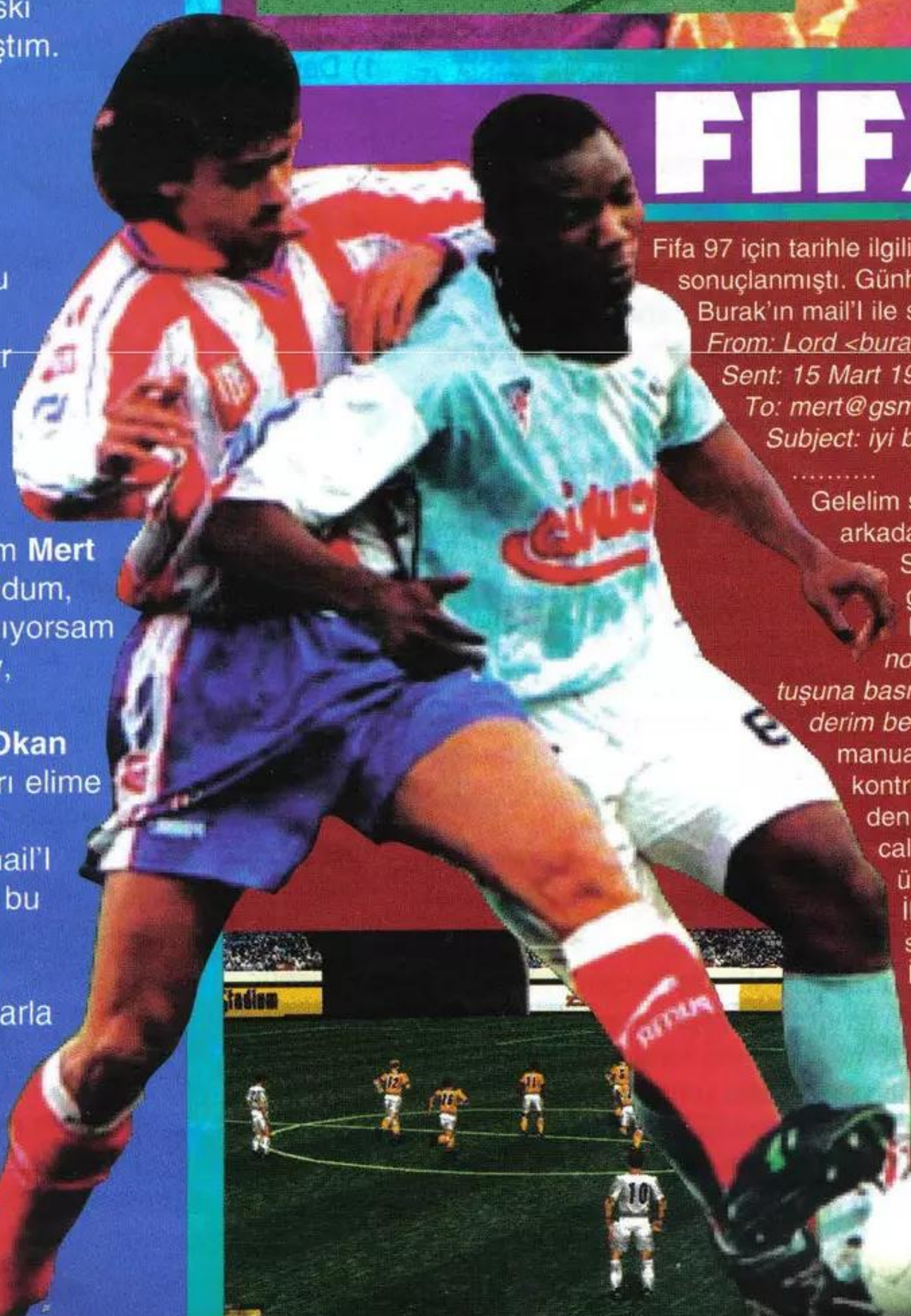
☒ Mert Topçu

METAL MARINES

Eskilerden kim kaldı? Kimse kalmadı. Zaman asla yanılmaz. Bu satırlarımı okuyanlara selam olsun benden!

Level 1 PNTM
Level 2 HBBT
Level 3 PCRC
Level 4 NWTN
Level 5 LSMD
Level 6 CLST
Level 7 JPTR
Level 8 NBLR
Level 9 PRSC
Level 10 PHTN
Level 11 TRNS
Level 12 RNSN
Level 13 ZDCP
Level 14 FKDV
Level 15 YSHM

FIFA'97



Fifa 97 için tarihle ilgili cheat'imiz başarısızlıkla sonuçlanmıştı. Günh çıkarmak için yazarlarımızdan Burak'ın mail'I ile sizleri başbaşa bırakıyorum.

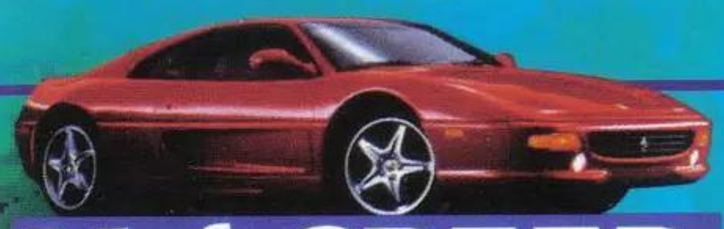
From: Lord <burakbay@doruk.com.tr>
Sent: 15 Mart 1997 Cumartesi 12:03
To: mert@gsmnet.com
Subject: iyi bir şey

.....

Gelelim sadede. Benim bir oyun hastası arkadaşım, Fifa97 de bir kolaylık bulmuş. Sana bunu iletmemi rica etti. Dediğine göre kontrol seçimi sırasında önce klavyeyi seçip, ardından Q (*bu noktada Mert'in gönderdiği yazıda W tuşuna basmanız söyleniyor, ikisini de deneyin derim ben Mert*) harfine dokunursan (ki bu manual da yokmuş) klavyeden 6 tuşlu kontrole sahip olabiliyormuşsun. Ben denemedim ama arkadaşım mutlaka calıştığını hatta bunun klavye resminin üzerinde de görüldüğünü söyledi. İlgilenirsen sevinirim. Sevgiler, saygılar. **Burak "Lord" Bayburtlu**

İyi güzel de Burak, keşke arkadaşının adını da yazsaydın da köşemizde arkadaşınla tanışsaydı!!

Son dakika cheat'i:
Zuhal diyor ki: "Fifa97'de: SHIFT'TE BASILI TUTARKEN (ŞU ANDA YAPTIĞIM GİBİ), 'urgentwavegoals' yaz. Ama bunu maç içinde yazcan. Lütfen yayınla. Realcheater."

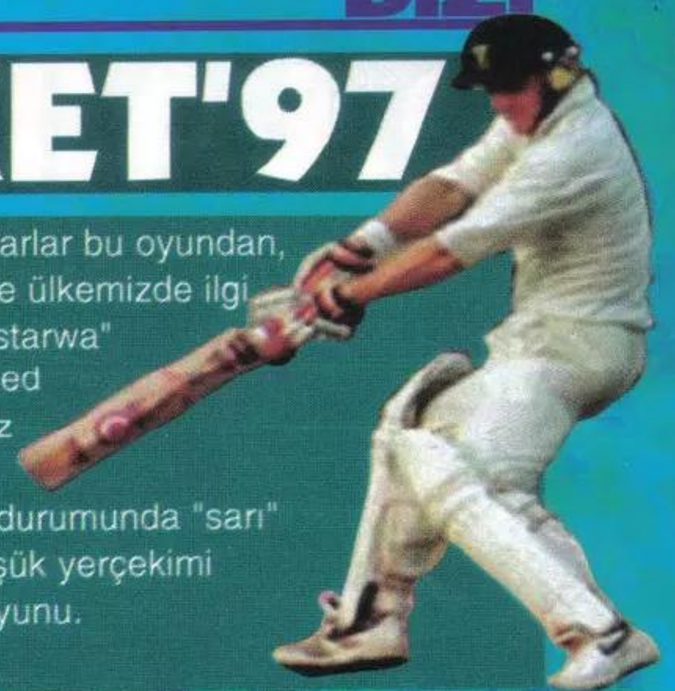


N.f.SPEED

Köşemizi okuyanlar bilirler NFS'nin bizim için ayrı bir anlamı vardır. Bir iki ayda bir NFS yayınlamazsam kendimi bir kötü hissediyorum. Özlüyorum NFS'yi. NFS bir simge, NFS bir alışkanlık, NFS bir bağımlılık, NFS olmazsa olmaz bir oyun benim için. Ama walla bu seferki başka. İzin verin açıklıyayım.
*Önce arabaların 300mph yapabilmeleri için: **1.** Oyun dizininde /gamedata/config dizinini bulun.
2. "paths.dat" isimli dosyanın bir kopyasını bir yerlere back-up'layın ki sonra başımın etini yemeyin.
3. Hex editörü kullanarak ismi geçen dosyayı açın ve "D:\simdata\carspecs" satırındaki D'yi C (D burda Cd-Rom sürücüsünün ismi olarak geçiyor, sizin sürücünüzün ismi farklı da olsa onu da C:) yapın.
4. C hard diskinizde "simdata dizinini ve içinde de carspecs dizinini yaratın. D:\simdata\carspecs dizinin içindeki tüm dosyaları c:\simdata\carspecs dizininin içine kaydedin.
5. "by_r&t" dosyasını "attrib +r by_r&t" komutu ile yalnızca okunabilir dosya yapın.
6. "traffc.pbs" dosyasını "p911.pbs" olarak kopyalayın.
300mph'lik bir porsche'niz olması lazım. Eğer "traffc.pbs" dosyasını diğer araba dosyalarının üzerine kaydederseniz (örneğin czr1.pbs ile Corvette için) o arabaların da 300mph'lik olmalarını sağlayabilirsiniz

CRICKET'97

Allah'ınız aşkına nedir bu gavurların kriket aşkı. Ne anlarlar bu oyundan, yahu. Eminim ki Cricket'97 bilgisayar oyunu olarsak bile ülkemizde ilgi görmemiştir. Ama ...Space ile oyunu pause yapın ve "starwa" yazın ki cheat modu aktif yapalım. Ekranda "Warp Speed Captain" gibi bir yazı görürseniz başarılısınız demektir ve oyun warp hızına erişir. Eğer pause durumunda "sarı" yazarsanız da Low Gravity, düşük yerçekimi modunda oynayacaksınız bu oyunu.



AMOK

Oldukça alternatif bir oyun Amok, gözden kaçımayın, hafif oyunlar listenizde bir şans verin derim. Options menüsünde password yerine "ZZZCYX" yazarsanız oyunun herhangi bir bölümünde oynayabiliyorsunuz. Hayatta her attığınız adımın bir bedeli olduğu gibi bunun da bedeli save edememeniz.

T.SCAPE

Subject: Al bir FRP chat'i daha THUNDERSCAPE
Date: Sun, 23 Feb 1997 06:22:42 +-200
From: Onur Aydin >teşekkürler@koçum.net>
To: "'Mert Topçu'" <mert@gsmnet.com>

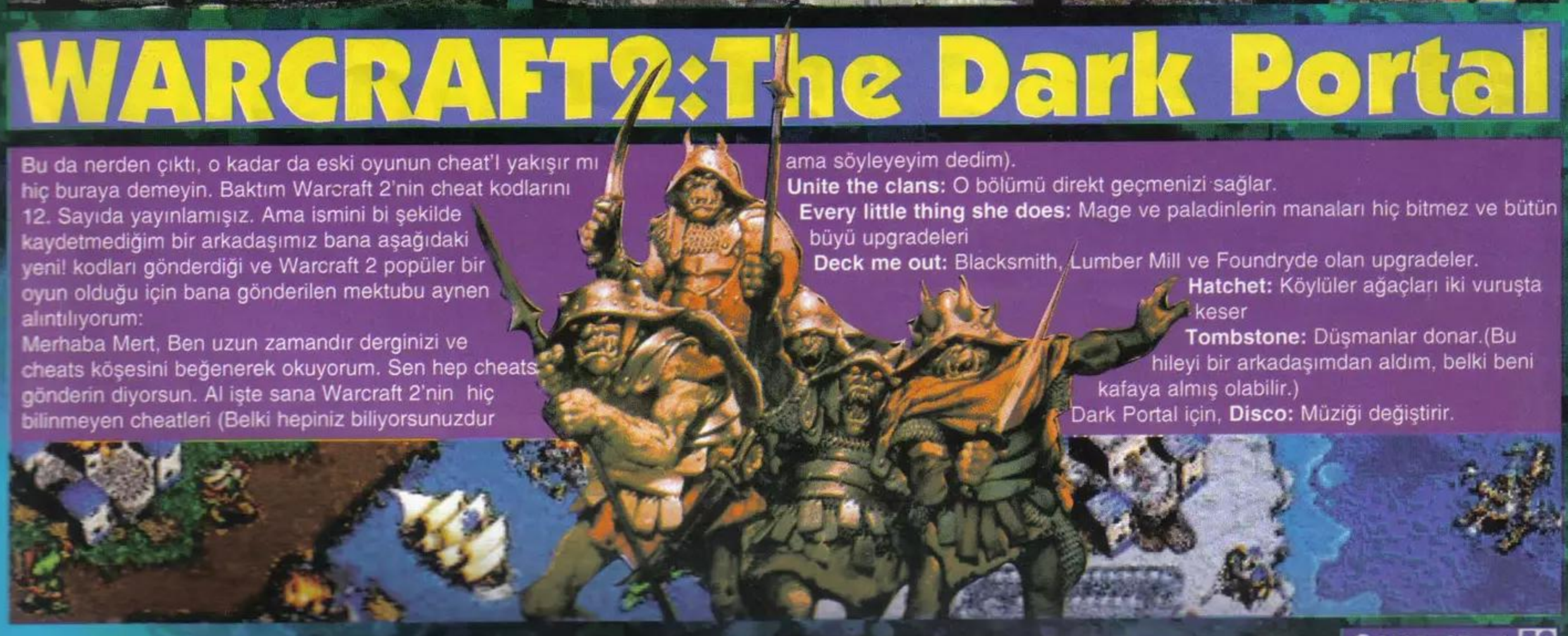
Belki daha önceden açıkladın bilmem ama bunu kendim keşfettim. Create Character'de üç kişinizi seçin. Dördüncüyü seçin elbiselerini alıp diğerlerine giydirin. Ardından bu adamı cancel yapın adamlarınızı full donattıktan sonra Faerkin ırkında bir rogue alın (quick adam seçiyoruz) elinde bir Katana olması gerek elinden silahı alıp başka birinin çantasına koyuyoruz Bu işlemi bol bol tekrarlıyoruz heryer dolana dek. Ardından en başta hepsini satıyoruz. 150000 parayla da istediğimizi alıyoruz....

COMMANCHE

Adamlar ne güzel beni uğraştırmamak için oturmuşlar cheat menüsü yapmışlar. Bu menüye erişebilmek için options menüsünde, backspace'e basılıyken KYLE yazmalısınız. Bundan sonra günah benden gitti.

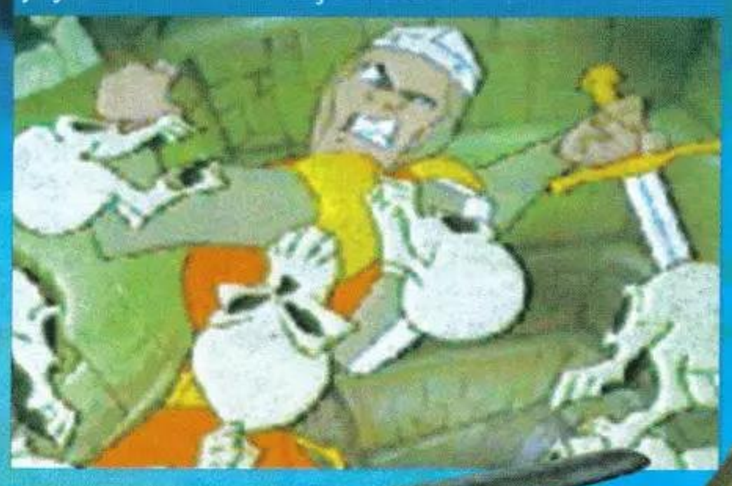
WARCRAFT2:The Dark Portal

Bu da nerden çıktı, o kadar da eski oyunun cheat'I yakışır mı hiç buraya demeyin. Baktım Warcraft 2'nin cheat kodlarını 12. Sayıda yayınlamışız. Ama ismini bi şekilde kaydetmediğim bir arkadaşımız bana aşağıdaki yeni! kodları gönderdiği ve Warcraft 2 popüler bir oyun olduğu için bana gönderilen mektubu aynen alıntılıyorum:
Merhaba Mert, Ben uzun zamandır derginizi ve cheats köşesini beğenerek okuyorum. Sen hep cheats gönderin diyorsun. Al işte sana Warcraft 2'nin hiç bilinmeyen cheatleri (Belki hepiniz biliyorsunuzdur ama söyleyeyim dedim).
Unite the clans: O bölümü direkt geçmenizi sağlar.
Every little thing she does: Mage ve paladinlerin manaları hiç bitmez ve bütün büyü upgradeleri
Deck me out: Blacksmith, Lumber Mill ve Foundryde olan upgradeler.
Hatchet: Köylüler ağaçları iki vuruşta keser
Tombstone: Düşmanlar donar.(Bu hileyi bir arkadaşımdan aldım, belki beni kafaya almış olabilir.)
Dark Portal için, **Disco:** Müziği değiştirir.



D.LAIR1

Dragon's Lair serisini nasıl gözden kaçırdığımı ne siz sorun ne ben söyliyeyim.
Birinci bölümde yılan belirdiği zaman ESC tuşuna basarak son bölüme atlayabilirsiniz. Oyunun tümünü tamamlamış olarak görmek için ESC R / L N 7 tuşlarına aynı anda bastıktan sonra joystick'inizde ateşe basın.



D.LAIR2

Başlığın olduğu ekranda DIRK yazıp ateşe basın. Oyun kendi kendine oynamaya başlayacak. Ne zevk alacaksanız artık bu cheatten?

D.LAIR3

Demo sırasında TIME yazarsanız oyun auto-oynayacaktır. Ne gereksiz bir cheat bu da böyle.

MAX

Geçen ay Game Show'da açıklamaya çalıştığım M.A.X.'da başı sıkışanlar için bu ay kodları yayınlıyorum. Benim bu kodları kullandığımı düşünmeyin bile! Kodları, ekrandaki bir birimi seçtikten sonra başındaki ve sonundaki parantezlerle kullanmalısınız.

[MAXAMMO]: Cephaneleriniz ağzına kadar dolsa, hayat bayram olsa.
[MAXSURVEY]: Doğal kaynakların nerelerde oldupuklarını bulmak artık o kadar büyük bir dert değil hani.
[MAXSPY]: Peki düşmanlarınız nerede acaba?
[MAXSUPER]: Süpeeeer bii olaaay, seçili birimi level 30'a atlatır.
[MAXSTORAGE]: Ham madde birimlerinin kargolarını ağzına kadar doldurur.
Bu cheat'ler Erhan Darksoul tarafından denenmiştir.

C&C

Subject: Cheat For C&C
Date: Sat, 22 Feb 1997 02:10:13 +0200 (EET)
From: Mimarlar Odasi <mimar@demek.ne.güzel>
To: Mert Topçu <mert@gsmnet.com>
Oyunu "skirmis" yani bilgisayara karsi bir harita üzerinde oynarken, eğer herhangi bir player (bilgisayarın kontrol ettiği) ile allience (a tuşu ile) yaparsan normalde ikiniz de birbirinize zarar veremiyorsunuz. Ama eğer sen onun herhangi bir unit`ini yok etmek istersen bunun için sadece kendi unit`ine saldırı emrini verirken ctrl tusuna basman yeterli oluyor. Bu sayede bilgisayarın unit`lerini tek tek haritadan silebiliyorsun.
Ayrıca ...Eğer bunları baskıya yetiştirebilirseniz çok sevinirim. Lütfen ismimi UNDERTAKER olarak yazın.
Sevgiler..

A-TRAIN

O kadar da kötü bir oyun değildi hani bu A-Train. CTRL ve SHIFT'e basılı tutarken "petercheatercheaterwimp" yazarsanız (daha doğrusu yazabilirseniz) 1 milyon dolarlık ve daha nice başka kazancınız olacak.

bigBEN

...Fırtınadan Önceki Sessizlik

KÜÇÜK İLANLAR

ADANA COMMANDER Bilgisayar

CD SHOW ROOM

Her türlü bilgisayar yan malzemelerini bulabileceğiniz tek adres.

Yüzlerce CD çeşidi ve inanılmaz fiatlar
(CD'lerin hiç biri kopya değildir)

disket şerit mouse modem

joystick, ses kartı ve her çeşit

Harmony Fax/Modem Adana Bayii

Harddisk veya CD'den CD'ye Kayıt Yapılır.

Adres: Atatürk Cad. Büyüksehir Belediyesi Yanı
T.H.K Pasajı No:21 ADANA
Tel / Fax : (322) 453 20 54

LASER BİLGİSAYAR

Microsoft Satış Noktası

EN SON PC DİSKET & CD OYUNLARI

PC - AMİGA & CDROM

- EN YENİ OYUNLAR
- TAMİR, ALIM - SATIM
- PC HARDWARE, UPGRADE
- RENT A CD
- TÜKETİM MALZEMELERİ
- BAKIM VE ONARIM HİZMETLERİ

Mithatpaşa Cad. No: 580/A Mithatpaşa - İZMİR
0-232-4892541

ÇELİK BİLGİSAYAR

ADI GİBİ SAĞLAM

Ayın Sistemi:
Pentium 133-16Mb
8xCD-Rom
16 bit Seskartı
14'' NI-LR Monitör
1.2 GB HD
Fiyatı: ???

PC-GOLD Bakırköy BAYİİ

Orjinal CD'lerde Toptan Satış

Zuhuratbaba mah. Akatlar Sok. No:28
Bakırköy / İstanbul
Tel: (212) 572 77 01

PROBİM

MÜHENDİSLİK ve BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

EN SON PC DİSKET ve CD OYUNLARI

Her türlü orijinal CD'ler, UPGRADE, YAN ÜRÜNLER, BİLGİSAYARLAR...

İŞTE AYRICALIKLARINIZ...

- Arşivimizden oyun seçin CD'ye yazalım 450 disket 58$
- Yıllık üyelerimize ve bilgisayar firmalarına 48 $
- 1CD alana PC-MANIA, 2CD alana GAME-SHOW, 3CD alana ve arşiv CD yazdırana PC-OYUN - mouse pad, Bilgisayar alana 2CD HEDİYE!!
- 25 Disketten büyük oyunlarda özel fiyat. Tüm üyelere indirimli oyun çekimi...

Fiyatlara %15 KDV ilave edilecektir.

PC-GAME CLUB
Üye olmadan Farkı Anlayamazsınız!...

PC-GAME CLUB ÜYELERİNE HER AY TAM DOLU BİR DİSKET VE SÜRPRİZLER...

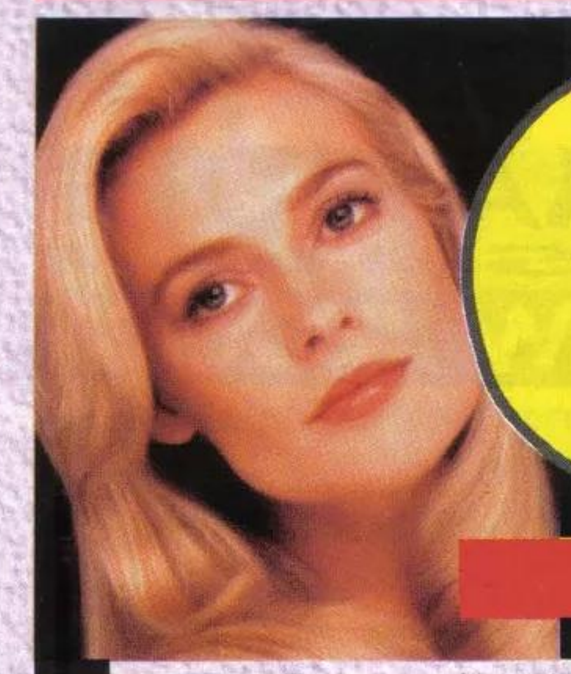
ÜYELİK KOŞULLARINI BÜROMUZDAN ÖĞRENEBİLİRSİNİZ.

NBA JAM EXTREME (11) - BLOOD & MAGIC (31) - CYBER GLADIATORS (9) - TOM RAIDER (25) - DESTRUCTION DERBY 2 (6) - BROKEN SWORD (42) SILKWORM 3D (20) - MAD TV 2 (21) - HUNTER HUNTED (30) - REALMS of the HAUNTING (29) - M.A.X. FULL (27) - SENSIBLE WOS'97 (16) DIABLO - BROKEN SWORD (2) - BLOOD & MAGIC - RED ALERT C&C (2) - PRIVATEER 2 (3) - LIGHT HOUSE (2) - JAMES BOND (2) DESTRUCTION DERBY 2 - DAGGER FALL - JET FIGHTER 3 - DISCWORLD (2) - LORDS of the REALMS 2

Bestekâr Sok. Ekşioğlu
Kardeşler İşhanı 11/69
(Altıyol Vakko Arkası) 81300
Kadıköy / İSTANBUL
Tel.: (0216) 414 22 33 Fax : (0216) 349 82 83

Malzemelerin tümü Türkiye'nin her köşesine APS ve KARGO ile adrese teslim...
Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

PROBİM
FOR YOU TANITIM 414 49 80



ENGİN abla

Biliyorum suçluyum!.. Yok vallahi laf olsun diye söylemiyorum, evet suçluyum. Son aylardaki Engin Abla yazılarının hiç de güzel olmadığının farkındayım (en azından eskisi kadar). 'Engin Abla'nın kalitesi düştü' diye düşünenleriniz varsa gayet haklılar. Ama sadece düşünmekle olmuyor, biraz da eleştirmek lazım. İnanın birkaç kişi eleştirene kadar ben de pek farkında değildim. Demek ki her Türk gibi benim de biraz dürtüklenmem gerekiyormuş. Son aylardaki yazılarıma bir bakınca olan bitenin farkına vardım. Evet Engin Abla gerçekten eski Engin Abla değildi. Daha doğrusu Engin Abla aynıydı da yazılar aynı değildi. Olaya el koymak gerekli dedim ve koydum. Şimdi benden sizlere bir söz; artık yeniden bildiğiniz ve sevdiğiniz (veya sevmediğiniz) Engin Abla olacağım ve her mektup ve e-mail'e cevap vereceğim (özellikle e-maillerine cevap alamayanlardan binlerce kere özür dilerim, farkına vardım, abartmışım). Bir de GameShow ile yeni tanışan arkadaşlara küçük bir açıklama yapalım. Engin Abla bilgisayarda karşılaşabileceğiniz her türlü hardware - software sorununuzu danışabileceğiniz (ve artık kesinlikle cevap alabileceğiniz) bir köşedir. Yani böyle bir derdiniz varsa hemen derman olayım (elimden geldiğince). Adres ve e-mail aşağıdaki pembe bantta. Şimdi mektuplar:

Hayatımın anlamı, datlım, gıymatlım Engin Abla;
Yıllardır şu dergiyi alırım (5. sayıdan itibaren) piyasayı o kadar araştırdım; şunun gibi dergi, senin gibi yazar, Serkan kadar salak görmedim. Helal olsun!... Terso'ya selamlar!
1- Sanal bellek nasıl yapılır? SWAP File-Takas dosyası bu işle alakalı mı?
2- Misal bende 8MB Ram olsa ve bir oyun bu bilgisayarda 10 birim hızla çalışsa, sanal bellek yardımıyla x>10birim hızıyla çalışır mı? (Sürtünme yok - Makara ağırlığı önemsiz). Çalışmazsa neye yarar? biraz aydınlatsan 'Pliiiiz'
3- Bu dergide Amiga oyunu açıklanıyor da Sega-Satürn veya Playstation oyunu niye açıklan mıyor?
4- Bu MMX nedir, Pro 'Pentium' nedir? Alaka var mıdır, nedir ne değildir kıl mıdır, tüy müdür, yün müdür açıklayınız ablacığım.
5- Bu CD Romların hızı nereye kadar artar 197 X CD-Rom drive unit olur mu?
6- Scanner nedir?
Başarılar....
P.S: Şamo'ya selamlar!
Mert 'Neredeyse Fifty, Fifty'

Şirin bebeğim Mert;
İltifatlarına çok teşekkür ederim (Serkan da okudu ve iltifat olarak algıladı!.). Dergi alma olayının devam etmesi dileğiyle cevaplara geçiyorum:
1- Windows içinden (tüm sürümlerde) sanal bellek ayarlarını yapabilirsin. Örneğin Win95'de Bilgisayarım / Denetim Masası / Sistem / Başarım / Sanal Bellek sırasını izlersen sanal bellek ayarlarını görürsün. Tavsiyem, eğer harddiskinizde çok boş yer varsa sanal bellek ayarlarınızı el ile yapmanızdır. Ama sanal belleğe ayırdığınız kısmın (örn. 300 MB) kullanılıyormuş olarak kabul edileceğini de unutmayın. İşte takas dosyası denilen dosya da bu dosyadır.
2- Hayır. Bir program sanal belleği kullanıyorsa daha yavaş çalışır. Örneğin 32 MB ram isteyen bir programı kullandığımızı varsayalım. 32 MB ramli bir makinede bu program sanal belleğe ihtiyaç duymadan çalışacaktır ama 16 MB olan bir makinede 16 MB sanal bellek kullanacaktır. Harddisk hızının ram hızından çok daha düşük olduğunu düşünürsek doğal olarak bu program 32 MB ramli makinada diğerine göre daha hızlı çalışacaktır.
3- GameShow'da Amiga oyunu açıklanmasının sebebi Aralık ayında yaptığımız anketin sonucunda okuyucuların %7 lik bir kısmının Amiga sahibi çıkmasıdır. Biz Amigaya ayrılan 1.5 sayfanın Amigacıların hakkı olduğunu düşünüyoruz. Ya siz?
4- MMX (Multimedia Extension) Intel'in son bombası (MAC kulakların çınlasın). Bir bilgisayarın ihtiyaç duyabileceği pek çok yardımcı işlemcinin papucunu dama atan (3D Grafik kartı, MPEG kartı bibi) MMX işlemciler son zamanlarda bayağı revaçta. Ve öyle görünüyor ki çok yakın bir zamanda standart hale gelecek (şu anda normal bir Pentium 166 ile Pentium MMX 166 arasındaki fiyat farkının 100$ civarlarında olduğunu düşünürsek çok uzak olmasa gerek).
5- Olur belki ama ne derdine derman olur onu bilemem! Sebebi ise şu: şu anda piyasada 18X CDRom lar var. 18X CDRom lar saniyede 2700 KB veri transferi yapabiliyor. Kullanılan çoğu harddiskin veri transfer hızının bu rakamdan daha küçük olduğunu düşünürsek bu kadar hızlı bir CD-Rom'un pek de yararlı olmayacağını -en azından harddiskler de hızlanana kadar- görürüz.
6- Scanner - tarayıcı, kağıt üzerindeki bir metni ya da resmi bilgisayar ortamına geçirmeye yarayan cihazdır.

Biricik Engin Abla,
Sana çok mektup yazdım. Ama daha hiç yayınlamadın. İnşallah bunu yayınlarsın. Bu arada her köşenin (Mac, FRP,sen.....vs) en azından 1-2 sayfa daha uzamasını istiyorum.
Şimdi sorularım:
1- Win95 kullananların base memory'leri çok düşük oluyor. Bunun sebebi nedir? Halletmenin bir yolu yok mu? (Memmaker yapmak Win95 için tehlikeli olmaz mı?)
2- Win95 yeni printerleri tanır mı? (Mesela HP 690)
3- Matrox mu Diamond mı? (Mac neden Diomand'a kafayı takmış?)
4- 64 ram Win95'e yeter mi? Bu miktarın base memoryle alakası yok di mi? Yani 64 ram base memoryi arttırıcı bir etken değil, EMS ve XMS filan arttırır. (Yanılıyor muyum?)
5- 15'' mi, 17'' mi?. Sen nasıl bir tercih yapardın? (Monitörünün markası ne?)
Bu kadar sana ve Game-Show' a başarılar. Gülegüle. Bye.
Mehmet 'Skeleton' Evrenosoğlu
P.S FRP'ye başla artık.

Elma yanaklım Mehmet;
Bak işte kısmet bu güneymiş. Köşelerin uzaması isteğin şimdilik bir ütopya. Kısmetse sayfa sayısı artınca olur. Serkanın köşesine el koyup Engin Abla'yı 5 sayfa yapma çalışmalarım da devam etmekte.
1- Win95 memory ayarlama işini çok güzel hallediyor. Özellikle yeni oyunlar Win95 de hiç sorunsuz çalışıyor. Ama illaki memmaker yapıcam diyorsan bunun Win95 hiçbir zararı olmaz.
2- Evet. Eğer Win95'in içinde tanımlı olan bir printerin varsa yazılımını bile kendisi yükler (mesela HP 600 Win95 içinde tanımlıdır).
3- Bence (ve bu işin otoritesi sayılan bir çok insana göre) Matrox, MAC'ca Diamond. Yapılan testlerde Matrox'un Diamonda karşı bir üstünlüğü var. Diamond ise MAC'in ilk aşkı.
4- Naaptın öyle beeeee... Yetmez olur mu? Tabi MAC gibi ram maymunu değilsen. Şaka bir yana yaptığın işe göre değişir. GameShow'un 32 MB ramli bir makinada hazırlandığını gözardı etme...
5- Grafik çalışmıyorsan 15". 14" - 15" farkı çok azaldı. Benim monitorüm 15" Lite-on.

Sevgili Engin Abla
Ben 25 yaşında, zamanımın %20'sini çalışarak, geri kalanını ise oyun oynayarak geçiren yakışıklı bir gencim. Derginizi A4 oluşundan sonra almaya başladım. Fakat gerek içerik, gerek baskı kalitesi ve ultra muhabbetlerinizi gördükten sonra 'demek türümün son örneği değilmişim' diyerek müptelanız oldum. Bence piyasadaki diğer dergilerin sizin yanınızda hiç şansları yok. Sakın kalitenizden ödün vermeyin. Tabi aynı kalitede birkaç yüz sayfa olsanız hiç fena olmaz. Benim sorum son günlerin fix

BİR DERDİNİZ OLURSA
ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

sorusu, yani 3D ekran kartı hakkında. Her ne kadar bu konuda elime geçen herşeyi okusam da kafamda bazı belirsizlikler var. Tabi bir de sistemi söylemem lazım. Pentium 133, 16MB ram, 1.3 gb harddisk, 1MB S3 Trio ekran kartı, 16 bit ses kartı ve 4X CD driver.
1- Bazı arkadaşların dediğine göre benim bilgisayarın zaten hızlıymış. (bana öyle gelmedi ama) 3D ekran kartına gerek yokmuş. Bu kartlar 3 boyutlu bir nesnenin ekranda değişik açılardan farklı görünebilmesi için gerekli matematiksel işlemleri, işlemciye fazla yük bindirmeden yapıyormuş. Eğer bu doğruysa, işlemcim yeterince hızlıysa 3D ekran kartına gerek yok gibi görünüyor. Bu doğru mu?
2-Elektronik tasarım ile uğraşıyorum. Yani işim 3D ile değil. 2D'ye dayanıyor. Kısaca 3D kartı oyunlar için düşünüyorum. Kafamdaki kart (kafamda kart falan yok, almayı düşündüğüm kart) ATI 3D Xpression (180$) yada PCI S3 Virge 3D Mpeg 4MB (101$) hangisini tavsiye edersin. Tabi parasını düşünerek tavsiye edebileceğin başka bir kart var mı?
3- Piyasada Cyberboy adında bir sanal gerçeklik gözlüğü satılıyor. Bu gözlügün 3D oyunlarda etkisi nasıl. Likit kristal ekranın çözünürlüğu ne? Bunu kullanabilmek için özel bir ekran kartı mı lazım? Fiyatı nedir? Monitör yerine kullanabilir miyiz?
4- İş yerinde ise durum çok farklı. Şu anda 4 CNC tezgaha bağlı P.200 işlemcili sistemimiz var. Sistem henüz yeni olmasına rağmen bana yeterli değil gibi geldi. İntelin çift işlemcili boardları mı, yoksa Alpha'nın işlemcisiyle mi sistemimizi yenilemek performans ve para bakımından karlı olur?
Hamit-el sabah değil Yiğit
Tembel çocuğum Yiğit;
Hayatını %20 sinin çalışmakla geçmesine gerçekten çok üzüldüm!!! Yavrum sen hiç mi uyumazsın, hiç mi yemek yemezsin? Fantazi dünyasına bu kadar dalma bence çıkaması zor olur.
1- Hani bir araba reklamı vardı, daha, daha, daha diye. Bilgisayarda böyle işte. Hep daha der. Şimdi diyelimki senin P-133'ün 100 birim hızla çalışıyor. P-100'ün hızı da 70 birim. Eğer bir 3D uygulama işlemciye %30 bir yük getiriyorsa senin P-133'ün P-100 hızındaymış gibi çalışacaktır. Eğer 3D hızlandırıcılı bir ekrak kartın varsa bu yük senin işlemcine değil ekran kartı üzerindeki bu iş için yapılmış özel işlemcinin üzerinde olacaktır. Böylece uygulamayı (oyunu!) daha hızlı çalıştırabileceksin.
2- Bence oem bir s3 Virge işlemcili kart al. Fiyatları çok uygun çünkü (2.seçenek).
3- Cyberboy'u hiç duymadım ama genelde bu tip gözlükler ya sadece kendi oyunları ile kullanılabiliyorlar ya da piyasadaki bazı oyunların özel (kendileri için yapılmış) versiyonları ile çalışıyorlar. Monitor olarak kullanılmıyorlar. Bence gereksiz, parana yazık (o kadar çok paran varsa ablana bir MMX-200 al).
4- Alpha sistemlerin fiyatları konusunda maalesef fazla bilgim yok ama fiyatlar eğer uygunsa Alpha almanızda yarar var derim (gerçek 64 bit).
Pek değerli şahsiyet Engin Abla,
Bu Game-Show'a 5., sana 1. mektubum. Bundan önce hep MAC'e mektup yazardım. Çünkü şimdiye kadar hiç hardware sorunum olmamıştı. Aslında şimdi de pek sorunum yok, aklıma takılan bir iki tane küçük soru var. Bu arada bilgisayarımın özellikleri şöyle: Pentium 150, 32mb ram, 2mb S3 Trio 64 + ekran kartı....vs...vb. Neyse şimdi sorularım:
1- Az öncede söylediğim gibi bilgisayarımın ram'i 32mb . Sence 16mb ram'le 32mb ram arasında o kadar performans farkı var mı? (Yani verdiğim o kadar paraya değer mi?)
2- Bilgisayarların board'larında V/X, H/X gibi terimler var. Ve H/X olanları V/X olanlarından daha pahalı. Şu V/X, H/X işine açıklık getirebilir misin?
3- Sence benim bu özellikteki bilgisayarım beni kaç sene idare eder?
4- Intel, Pentium MMX diye multimedya işlemlerini daha hızlı yapan bir işlemci piyasaya sürmeye hazırlanıyormuş. Şimdi biz bu işlemciyi almak istesek yine mi board'umuzu değiştireceğiz. Bıktık artık board değiştirmekten de.
Sorularım bu kadar. HOŞÇAKAL!!!!
Can 'Pentium 150'im var' SİYAKO
Minik kuzum Can;
1- Eğer grafik programları kullanıyorsan (Corel Draw gibi) yada 3D ile uğraşıyorsan (3D studio gibi) 32 mb ram sana büyük bir performans artışı getirecektir. Ayrıca kalleş Win95'inde bir ram canavarı olduğunu aklından çıkartma.
2- HX, VX'e göre daha yeni bir chipset. Esasında aralarında basit farklar var. Örnegin, VX chipsetli bordlar max. 128 mb'a kadar desteklerken, HX chipsetli board'larda bu rakam 256mb 'a kadar çıkabilmekte (2 ram bankına karşı 4 ram bankı). Ama piyasadaki birçok HX board bu özellikleri kullanmıyor. Bu arada Intel'in yeni chipseti TX'de yolda. TX chipsetli mainbord'larda daha temel değişiklikler olacağını söyleyebilirim (mevcut board'lardaki max 66 Mhz yerine 75 Mhz CPU Clock gibi). Bu konudaki daha geniş bilgileri çok yakında (ben öğrenince ehehe) bu satırlarda bulabileceksiniz.
3- Valla bu çok zor bir soru... Son zamanlarda teknoloji de sapıtmış durumda (bakınız soru 2, daha HX, VX'i tanımadan bir de TX çıkıyor!). Bu hızla senin bilgisayar en fazla 1 sene içinde demode olur gibi gözüküyor (1.5 - 2 sene önce 4 mb olan ram standardı şimdilerde 16 mb!).
4- Valla degiştireceksin, yapacak birşey yok!.. Normal işlemcilerle MMX işlemciler arasındaki fark voltaj farkı. MMX işlemciler daha düşük voltajlarda çalışır. Yani temelde çok büyük bir fark yok. Esasında bu voltaj regülasyonunu yapan adaptör soketler var ama Türkiyede satıldığını duymadım, görmedim.
Sevgili Engin Abla;
Oh beee! Sonunda, sonunda SELAM! Sonunda işte yeniden kalemi alabildim elime. Bukowskinin dediği gibi "günler tepelerden koşan vahşi atlar misali"... Yazmayalı, elime kalem almayalı kaç gün, hafta ya da ay oldu bilemiyorum. Neyse lafı uzatmayacağım, uzatmıyorum çüknü zaman yok, zaman dar, yok, hiç öyle işte..
●e-mail olayına hala giremedim, özürlerimle, yakında bi yol ilgilenicem...
●Okula döndüm, vay anam ne ders birikmiş yaaa! 2. sömestrin sonuna geldiğimiz şu günlerde hoca sınıfta beni gösterip
●arkadaşınız yeni galiba, oğlum bize kendini tanıtsana ne angut gibi oturuyon ööole daha derse katılacan" dedi...
● Kağıt için özür, kağıt kalmamış. Defterden kopardık bi yol... (bu "bi yol" lafı da iyi haaa...)
●Yaz gelecek, Yeni Türkünün şarkısından fırlayıp aşık olacağım, içip sarhoş olacağım, sonra... Sonra çocuk gibi ağlayacağım... Biliyorum... Ama şimdi... Buradayım... Şimdi, burada, böyle... Bekliyorum...
Sorular, sorular hiç bitmez mi yaa bunlar?
1- "Divide overflow" nedir, nasıl yenilir?
2- DOS4GW proffesional error at 170:000 000 00017 use 32 byte granular limit de ne? Benim angut 486 ım bana mesaj mı veriyo ki? Ne gibi???
3- C var ya. Öğrenip oyun yazak diyoz ama benim kafam çok küçük onun için kafası büyük arkadaşım Nadir "ben C öğrenebilirim" diyor. Sence Nadir de o kafa var mıdır gerçekten?
4- Ankaralı arkadaşlar, Ankara'da n'apıyonuz? (ne?)
Sorular bunlardı. Yakın zamanda (üç vakit!) yine gelicem. Sana süprizlerim olacak (bomba? paket?) dedim ve gittim. Muder iyi bir insandır. Deli değilim lan ben, degiliiüüüüümm...
MUDER 'Selam eden bir insanım'
Sevgili dost Muder;
Ne iyi ettin de geri döndün, ne iyi ettin de yazdın. Mektupların bana garip bir enerji veriyor. Lütfen yazmaya devam et. e-mail oalyına da gir artık. http//www.hotmail.com adresinden beleş e-mail adresi alabilirsin.
1 - 2- Bu iki hatanında kaynağı büyük bir ihtimalle işlemcin (sanırım Cyrix ya da AMD). Hatanın Türkçe meali ise "artık beni değiştir sahip, yoksa kötü olur". "Sebebi bulunup düzeltilemez mi?" dersen tabii ki bulunur ve düzeltilir ama değmez. Sana "bir Pentium al" gelmiş.
3- İlkokul 4 den terk adam bile C öğrenebilir. Tamam biraz zor olur ama... Yaşamaktan zor olmasa gerek. Yaşamayı becerebildiğimize göre "C" de neymiş!..
4- Konu hakkında en ufak bir bilgi sahibi değilim!..
Süprizlerini bekliyorum (Serkan'ı kapıya diktim, sana mama gelecek dedim, gelen her paketi açıyor...).
Arkadaşlar benden sizlere tavsiye; Eğer bir arkadaşınız gelirse ve size 'aaaaa... sen irc'ye girmiyomusun, oysa ki ne kadar zevkli' falan derse kesinlikle ona kanmayın. Gaza gelip bilgisayarınıza kesinlikle mirc, pirc, comic chat gibi programlar install etmeyin ve ettirmeyin. Hatta o arkadaşınızdan mümkün olduğunca uzak durun, eve almayın, görüşmeyin. Yoksa nasıl bir belanın içine girdiğinizi görür ve dumura uğrarsınız... Kısa bir süre önce bir arkadaşım (kalleş max) geldi ve bilgisayarıma mirc diye bir program install etti. Nedir bu diye kurcalarken kendimi belanın ortasında buldum. Şaka bir yana çok güzel dostluklar edindim. Skywalker (konuşmuyom işte), shyguy (üstüme gelirsen haziran sayısında görürsün, eheheh!), susam (şişkosun işte, alalala), black (kel ipna), sadun3D (bu da 3 boyutlusu), borsacı (tiyo var mı olm?), hooligan (Allah nasıl biliyosa öyle yapsın), aykut (pis nuke'ci), zu (len ben sana naaptım ki?), polar - hector (çirkin kuzenler) vs. Siz siz olun bu belaya bulaşmayın ama birgün olur da bulaşırsanız hepinizi irc.aidata.com.tr'da elma odasına bekleriz.
Bunları...
*Osmanbeyde Karaköy - Sarıyer börekçisi isminde bir börekçi olduğunu (karar verin artık yaaa...),
*Beşiktaş'da bir derimont mağzasının isminin Taksitle Derimont olduğunu,
Carrefour'da bir arkadaşımla alışveriş ederken yalnışlıkla başkasının alışveriş arabasını aldığımı ve arabanın içinde yalnızca siyah bir kilot olduğunu (yalnışlığın böylesi!..)
biliyor muydunuz???

☒ENGİN 'IRC MAYMUNU' ABLA™

Sevgili Muhammed,
Öncelikle bana FRP'yi sevdirdiğin için sana teşekkür ederim. Gerçi daha önce "Lands Of Lore" gibi adventure katsayısı yüksek FRPler oynamıştım. Ama yine de tam manasıyla FRP oynamam senin yazılarını okuduktan sonra oldu. Tekrar tekrar teşekkürler.
Savaş "The Paladin" Akyavaş, Bursa
Şimdi köşeye neden böyle bir giriş yaptığımı merak ediyorsunuzdur. Bunun bariz tek bir sebebi var. O da, Savaş'ın yazdığı gibi cümleleri okuyup bu köşenin gerçekten insanları FRP'ye başlatmakta başarılı olduğunu görmek. Ve tabi söylemeye gerek duymuyorum, böyle mektuplar okuduğum zaman sevindirik falan oluyorum.
FRP'ye olan ilginden ve bana böyle güzel bir mektup yazdığından dolayı ben sana teşekkür ederim Barış...
Merhaba Muhammed,
İşler nasıl gidiyor? Bak, ben sizin babanızım. Mektubumu yayınlamazsan seni 24 saat kesintisiz güneş ışığı altına koyup imha ederim. Veya seni kapkaranlık ve "Feyr"'lerin üremesine çok müsait bir odaya koyarım. Sabaha kadar istediğim settingi bulacaksın. Zaten bulamazsan sabaha kadar senin FRP köşesi yanar. Bu sloganı da ben buldum iyi mi? Tamam kısaca mektubumu yayınlamanı istiyorum. Yoksa etrafa terör saçıcam ona göre!
1- Bizim sınıf + tüm Orta 3'lerin FRP'den haberi oldu. Herkesi aydınlatıyor ve kutsal görevimizi yerine getiriyoruz. Milleti 5-6 kişi toplayıp oyun gösterme bahanesi ile batağa saplıyoruz. Hastalık başladı. FRP'nin de bir mistikliği kalmadı. Artık herkes ne nedir biliyo ve kimse FRP nedir diye sormuyor bile. Otobüste yanımda oturan adam "Orb Of Dragonkind"'ı yok etmenin kaç yolu olduğunu sordu. Naapçaz abi?
2- Sende çizmeyi aşmışsın. Fifth Age Edition-medition diyosun ama 97 kataloğunda Marvel Super Heroes'un oyununun çıkacağını ve nasıl bir şey olduğunu söylemiyorsun! Ayıp ettin!
3- Yahu, Lord Soth karısını niye öldürmüş? Klasik Paladin koca- normal kadın kavgası mı? Yoksam, kadın Lord Soth'un en iyi yardımcısıyla mı şaapmış? Ha?
4-Yaa biliyorsun "Fire Drake" diye bişey var. Bundan korkulur mu yoksa bu "ateşten ördek yavrusu" mu? "Ice Drake" onun akrabası mı?
5- Mystra diye biri çıkmış, büyüyü ben yarattım diye artistik yapıyo? Şimdi bu tanrıça geber dese ben geberirmiyim? Yoksa saldırırsam ona vurabilirmiyim? Kafamı bozdu da, dalmayı düşünüyom, acaba dedim hani?
6-Yaa bizim oyunda deli bir karakter var? Yani o ben oluyorum. Karizması bir çok ama adam deli. Needçeğim belli olmuyor.
Grupta 1 Dragoncu abimiz var, 1 Specialist Priest olduğunu zanneden ama büyü bile yapamayan bir tip, 2 de Invoker var. Ben de Mage/Thief'im. Ama oyunda kimsenin benim ne olduğumdan doğru dürüst haberi yok. Sende bize kendi grubunu anlat...
7- Yaa bu Dragon Slayer güçlü birşeymi (2. seviye)? Onu döver miyim? Kavga falan çıkarırsam diye soruyorum. Yani deliyim ya.
8- Seni düelloya şey ediyorum. Hangimiz diğerine kötü birşey yapçak. Hodri Meydan!
a- Senin o 10/9 luk Mage/Cleric'ini önc bağlarım, ardından da yavaş yavaş bir Spectre'ye drain ettiririm. 2 yıllık karakterin gözlerinin önünde eriyip yok olur.
b- Seni "Greater Gelugon"lar 'a veririm. Seni Ninth Hell'in sekizinci katında Baatezu yaparlar, ona göre.
c- Seni "Para-Elemental Plane Of Ice"'a yollarım ve orada seni milyonlarca kez dondurup dondurup eritirim!!!
d- Ya da son olarak da karşına Baba Yaga karısını çıkartırım. Hadi bakalım o zaman ne yapıcaksın?
Promacan, Antartika
NIERDRE: Ne bu böyle mektubun yayınlanması için harcadığın onlarca tehdit. Eskiden insanlar rica ederlerdi, şimdi tehdit ediyorlar. Hadi hayırlısı...
Madem istemiyorsun, adını falan yazmıyorum. Ama senin arkadaşlarının da bu köşeyi okuduğunu biliyorum. Sence de arkadaşların içinde 2 Invoker, 1 Dragon Slayer olan grubunuzdaki Mage/Thief karakterin bu mektubu yazdığını anlamıycaklar mı? İçinde bu sınıfların ve yarı deli bir Mage/Thief'in olduğu gruplar inanıyorumki çok azdır.
1- Güzeel! Yakında tüm okulun FRP oynamaya başlayacağına eminim. Hatta bu işi ileriye kadar götürüp neden okulda bir FRP kolu kurmuyorsunuz. Öğle tatillerinde veya okul çıkışında toplanıp oynamanın en idal yolu. Birde okulda FRP kütüphanesi kurdunuzmu tamamdır.
Bir aralar TSR, okul kütüphanesi için okul tarafından alınan kitaplara %10 indirim yapıyordu. Bu indirim hala geçerli mi bilmiyorum.
2- Aaa, sen de ayıp ettin şimdi. Dragonlance 5th Age oyunu 1996 kataloğunda vardı ve çoktan çıktı zaten. Super Marvel Heroes'un oyunu ise bir TSR oyunu olmadığı için TSR kataloglarında hiçbir zamana yer almadı ve almıyacak. Marvel Heroes oyunları sadece 1994 ve 1995 Mail Order Hobby Shop kataloğunda çıkmıştı ki bu da yıllar önceydi. Kısaca, haberim olsa söylemezmiyim.
3- Lord Soth karısını kendisini aldattığı için değil, kendisi karısını aldattığı için öldürdü. Dur olmadı galiba... Şimdi asıl hikaye şu. Pala bıyıklı, zamanının en saygı duyulan Knightlar'indan biri olan Lord Soth'un karısından tek bir istediği vardır. (Tabiki de o değil!) Karısından bir çocuk istemektedir soyunun devamı için. Eh, tabi kadının da bunu tek başına yapıcak hali yok. Denerler uğraşırlar ama nafile. Kadında iş yoktur.
Aradan belli bir süre geçer ve bir görev için uzakta olan Lord Soth çok güzel bir Elf Mishakal cleric'ine aşık olur. Kız da Lord Soth'u beğenmiştir ama ikisinin bir araya gelmesine imkan ihtimal yoktur. Ve sonunda gizlice buluşurlar... Ve tabi sonunda kız hamile kalır.
Bunu öğrenen Lord Soth bu genç kızla evlenebilmek için karısını öldürürür. (Tanananam!) Aradan aylar geçer ve çoçukları doğar. Bu arada Lord Soth'un işlediği cinayet ortaya çıkar. Elf karısı da bu gerçeği öğrendiği zaman Mishakal'a dua eder. Lord Soth da Paladine'a dua eder. İkisinin de tek istedikleri Lord Soth'un günahlarının affıdır.
İki tanrı da Lord Soth'a cevap verir. Ona Dragonlance'yi mahvedecek olan Cataclysmden bahsederler ve bunu engellemek için Istar'a gidip hayatı pahasına KingPriest'e engel olmasını söylerler. Hemen yola çıkan Lord Soth'un yolda karşısına bazı elf kadınlar çıkar ve ona evde karısının onu aldattığını söylerler.
Bunu gururuna yediremeyen Soth görevini yarıda bırakıp hemen geri döner. Tam o sırada Cataclysm olur ve karısı ve cocuğu gözleri önünde yanarak ölürler. Soth, onları kurtarmak için kılını bile kıpırdatmaz ve karısı son nefesinde onu lanetler. Alevler Soth'u da kapladığında Soth ölmez fakat bir Death Knight haline gelir...
Gerçi sorduğun sadece Soth'un karısını niye öldürdüğü idi ama tüm hikayeyi Lord Soth'u merak edenler için yazayım dedim.
4- Şimdi senin bir 'Fire Drake" gördüğün zaman yapman gereken tek şey KAÇMAK. Athas'ın en güçlü bir kaç yaratığından biri ne de olsa. Henüz "Ice Drake" diye birşey yok ama eğer olsaydı herhalde uzaktan akraba olurlardı.
5- Mytra, daha sen ve ben bu dünyada yokken var olan biri. Büyüyü yarattığı ve senin Mage/Thief'inin de büyü yapmasını sağlıyan bir tanrıça bu. Sana öl dese ölürsün. Zaten sana hangi tanrı öl dese ölürsün. Dalmak ne demek. Sana büyü gücünün sırlarını veren birine saldırmak ha. Dıt!
6- Şimdi ben de sana bizim gruptan bahsetmek isterdim ama benim toplam 5 grubum var ve hangi birini yazayım bilmiyorum. Ama grupların ikisi Forgotten Realms da, ikisi DarkSun da ve sonuncusu da Planescape de.
7- Benim bildiğim bir Dragon Slayer sınıfı var o da özellikle NPCler için olanı. Dragon Slayerların tüm güçleri sadece ejderhalara karşı işe yarıyor. İlerde bir ejderhaya dönüşmeyi düşünmüyorsan sana karşı normal fighter güclerine sahip biri.
8- Peki düellonu kabul diyorum. Sadece yeri ve zamanı söyle.
a- O 10/9'luk karakterim artık 11 Wizard/12 Priest olmuş durumda. Eğer o karaktrimi drain edersen bende senin Wizard Spell kartlarını yakarım.
b- Bende seni "Rituel Of Twin Burnings"'le seni evil tanrılara kurban ederim.
c- Oğlum, İstanbul zaten çok soğuk, donuyoruz burada. Madem becerebiliyorsun, neden beni Para-Elemental Plane Of Ooze veya Magma'ya göndermiyorsun. Hem sıcak hem de romatizmaya iyi geliyormuş.
d- Ben de o zaman adını, adresini ve telefonunu Manshoon'a veririm. O ne yapacağını bilir.
Bu ay size Myth Drannor hakkında bilgi vermek istiyorum. Serkan da bu aralar EOB3'ü açıkladığına göre tam yeridir diye düşündüm. En azından EOB3'ü oynarken dolaştığınız sokakların ve binaların birzamanlar Faerun'un bütün ırklarını barındırdığını unutmayın.
Myth Drannor en başta ırmakların kenarına kurulmuş ufak bir elf kampıydı. Zamanla (ki bu zaman yaklaşık 2000 yıl) DragonReach'in batısındaki diğer elf yerleşim yerleri gibi bu kamp da büyüdü ve bir şehir halini aldı. İğne sivriliğinde kulelerden oluşmuş bir şehir.
O zamanlar şehiri soylu bir Moon elf ailesi yönetiyordu. Şehrin adı ise Myth Drannor değil, Cormanthor'du. Ve yine bu zamanlar da insanlar ilk olarak The Sea Of Fallen Stars'ın kuzeyine ayak bastılar. Bu insanlar

Cormanthor'u gördükleri zaman, şehirde yapılan güzel müziklerden dolayı ona "The Towers Of Song" adını verdiler.
Cormanthor'un o zamanki kralı eski savaşçı Eltargrim'di ve şehrindeki her türlü büyüsel araştırmayı, müzüğü ve diğer şeyleri destekliyordu. İnsanların çok fazla sayıda ve çok hırslı olduklarını gören kral onların arasından en güçlü Wizardları, Druidleri ve Rangerları şehrine çağırdı. Böylece bütün güç şehirde olucak ve arada kurulucak dostluk bağlarından dolayı Humanlar ve Elfler hiçbir zaman düşman olmayacaklardı. Eltargrim daha sonra Gnomeları, Halflingleri ve Dwarfları da beraber yaşamaları için Cormanthor'a çağırdı.
Starym ve diğer soylu ve gururlu elf aileleri bu yeni misafirleri hoş karşılamayıp batıya, Thunder Peaks'e gittiler. Geride kalanlar ise yeni dostalarını çok sıcak karşladılar. Böylece karma ve çok daha büyük bir şehrin de ilk temelleri atılmış oldu.
Ama hepsinin ortak bir sorunu vardı. Goblinkin... Her on yılda bir Moonsea'den güneye inen ve önlerine çıkan herşeyi yok eden binlerce Orc, Goblin ve Hobgoblin. Ve bu tehlike karşısında Cormanthor kendisini koruyamayacak kadar güçsüz olan civardaki halka da kollarını açtı...
Tabi bu Orclara da bir amaç vermişti. Bu barış dolu şehri yok etmek. Ve şehre binlercesi saldırdı. Binlercesi... Ve işgal edilmiş şehrin sokakları arasında cesur human ve dwarf savaşçıları şehirlerini orclara karşı canları pahasına korudular. Şehir çok büyük zarar görmüstü ve onlar da olmasaydı tamamiyle yok olmuştu.
Bu durumda dehşete düşen Eltargrim savaşın bir daha asla şehrine gelmeyeceğine yemin etti ve şehri düşmanlara karşı devamlı korumak için bir büyülü bariyer yapmaları için şehrin Elf ve Human büyücülerini görevlendirdi. Araştırmalar yıllar sürdü ve sonuç başarılıydı. Yepyeni bir büyü enerjisi keşfedildi: MYTHAL!
261 yılında Mythal şehri çevrelemeye başladı. Cormanthor'un adı Myth Drannor olarak değiştirildi ve asıl bu zamandan sonra şehrin parlak günleri başladı.
Vilhon Reach'den bölgenin zenginliği için civara gelen yeni insanlar vardı. Eltargrim civardaki ormanların yok olmasını engellemek için onları da şehrine, "City Of Might"'a davet etti.
Aradan yüzyıllar geçti ve Myth Drannor hiç bir şehrin olmadığı kadar büyüdü, güzellleşti ve zenginleşti. Ve Myth Drannor "City Of Bards" ve "City Of Beauty" olarak anılmaya başlandı.
Şehir sanatçıların, Bardların ve araştırma meraklısı büyücülerin cenneti olmuştu. Sanat doruk noktasına ulaşmış ve ünü tüm Faerun'a yayılan şarkılar bestelenmeye başlanmıştı. Büyücülerde Netheril büyücülerini alt edicek kadar güçlenmişlerdi. Tabi yine Orc saldırıları oluyordu fakat hem Mythal'ın hem de şehrin güçlü adamları sayesinde hepsi alt ediliyordu. Şehir bütün ırkların hiçbir dışarı güçten korkmadan yaşayabilecekleri bir yer olmuştu. Ama her güzel şeyin bir sonu vardır...
661 yılında liderleri, onları bu güne getiren Eltargrim öldü. Bütün şehirde yas ilan edildi. Bunu fırsat biln ve çoktan şehire gelmiş olan kötü büyücüler hemen büyüleri ve çeşitli entrikalarıyla kilit isimleri öldürmeye başladılar. O sırada Orc sorunu tekrar ortaya çıktı. Bu sefer yanlarında Troller, Bugbearlar, Gnoller ve Flindler de vardı. Bu durumda savunma için hemen yeni bir lider seçildi.
712 yılında ise, kuzeydeki bir güç, ki bu tahmini olarak çok güçlü bir büyücü veya bir orc shaman, Dragonreach'de ki zengin şehirleri yağmalamak için korkunç Yugalothları summon etti. Her ne olduysa oldu, en güçlü Yugalothlar olan, Nycalothlar Aulmpiter, Gaulguth ve Malimshaer kendilerini çağıran büyücüden kurtuldular ve bütün Goblinkin'i toplayarak "Army Of Darkness"'ı kurdular ve bu orduyla kuzeyden güneye doğru inerek herşeyi ama herşeyi yok etmeye başladılar.
Myth Drannor'u o zamanki kaptanı Fflar, kuzeyden gelmekte olan korkunç bir ordu olduğu haberini alınca hemen şehrin kuzeyine, HelmGrove denen yere en iyi adamlarını gönderdi. Yanlarında Shield Of Myth Drannorlar da vardı. Çok beklemeleri gerekmedi...
Karanlıklar ordusu bir kabus gibi üzerlerine çöktü. Ölen yüzlerce Orc'un arkasından binlercesi geliyordu. Bu ilk savunma hattında bütün savaşçılar ölmüştü. Sadece birkaçı bu terörden bahsetmek için şehre kaçmıştı. İkinci savunma hattı ise şehre birçok şey borçlu olan büyücülerindi. Şu an sırları kaybolmuş büyüleri ile binlercesini öldürdüler ama bir süre sonra onlarında büyüleri bitti ve geri çekilmek zorunda kaldılar. Artık savaş şehre kadar gelmişti. Fflar hemen şehri boşaltma çalışmalarına başlamıştı. Yaşlılar ve alimler önce tahliye edilmeye başlandı ama neredeyse hiç vakitleri kalmamıştı. Savaş yüzyıllar sonra tekrar Mtyh Drannordaydı.
Kaçmayanlar da vardı. Araştırmalarına kendilerini kaptırmış olan diğer büyücüler. Kuleleri işgal edildiğinde kendilerini korumak için kullandıkları büyüler şehri temellerinden sarstı ama herşey boşunaydı. Onlar da büyüleri ile beraber yok oldular.
Şehrin en son savunmasını Fflar ve geride kalanlar yaptı. Onlarda Yugalothlarla savaşırken öldüler. Ffların da mavi ateşle kaplanmış bir silahla Yugalothlara karşı savaştığı ve en son onun düştüğü söylenir.
Halk güneye ve batıya doğru kaçtı. Myth drannor terk edilmişti. O binlerce yıllık tarihi olan şehir artık yoktu. Bardların ilham kaynağı şehir artık yoktu. Her ırkın barış içinde yaşadığı şehir artık yoktu. Myth Drannor, artık bir harabeydi...
Bundan sonra EOB3 oynarken, Myth Drannor'u etrafta büyülü eşya toplayıp, düğmelere basıp açılan kapılardan girip yaratık öldürüp seviye atladığınız bir şehir olarak görmeyin. O bundan çok daha fazlasını hak ediyor...
Bunun üzerine Myth Drannor'un kaybolmuş büyülerinden birkaçına ne dersiniz?

3. Seviye Büyüler

Backblast (Abjuration)
Range: 0 **Components:** V **Duration:** Özel
Casting Time: 3 **Area Of Effect:** 1 Kişi **Saving Throw:** Yok
Korkunç güzel bir koruma büyüsü olan Backblast'i yapan büyücü, bununla ister kendisini ister başka birini ateş veya patlama içeren büyülere karşı korur.
İşin asıl espirisi şu. Backblastle korunan bir büyücüye ateş veya patlama içeren büyülerden (Fireball, Delayed Blast Fireball, Meteor Swarm) biri atılırsa, Backblast bu büyüyü direkt yapana geri yansıtıyor!!! Hem hiç zarar almıyorsunuz hem de o el konsantrasyonunuzu dahi bozulmuyor.
Büyünün normal süresi 1turn+1turn/level dır ama bu süreden önce büyücüye bir saldırı yapılırsa Backblast o round sonunda biter.
Büyünün kıllıklarından biri ise (tabi saldıran büyücü için), geri yansıyan büyü büyücüyü bulana kadar gidiyorç Yani evine Teleport olup yatağın altına da saklansa attığı büyü napıp edip onu buluyor ve Booomm! Büyücü sadece boyut değiştirerek bundan kaçabilir.

6. Seviye Büyüler

Heal Self (Necromancy)
Range: 0 **Components:** V,S,M **Duration:** Özel
Casting Time: 6 **Area Of Effect:** Büyücü **Saving Throw:** Özel
Priestlerin 6.seviye Heal büyüsüne benziyen bu büyüyü yapan büyücü spell'e karşı bir saving throw atar. Eğer tutturamazsa 4d8 HP iyileşir ve varsa körlük, zehir, sersemlik ekileri de kaybolur.. Ama tuttururs büyücü maximum HP'sine ulaşır ve kırılmış kemikleri de iyileşir. Aynı zamanda Mummy Rot veya Lycantropyden de etkileniyorsa onların etkisinden kurtulur. Yani çok cirlop...
Büyücünün Strength'i büyüyü yaptıktan sonra 1 artar. Bu artuş 1turn+1 round/level sürer.
Materyali iki damla su, bir damla kan ve en az 100GP'lik bir gemstone.
Kaptan Fflar'ın Myth Drannor'u korurken mavi alevle kaplı bir silah kullandığını söylemiştim. Bu kılıca bir göz atmaya ne dersiniz.
Foebane:
Experience Value: 7,000
Gold Piece Value: 35,000
Foebane tek elle kullanabilen bir Bastard Sword +4. Kınından çekildiği zaman mavi bir alevle etrafına ışık saçmaya başlıyor. Yeteri kadar parlak olduğu için bu ışığı bir şey okumak için kullanmak da mümkün.
Kılıcın bir özelliği, undeadler'e, orijini Prime Material Plane olmayan yaratıklara ve Evil varlıklara vurduğu zaman fazladan bir 1d8lik daha zarar vermesi.
Kılıcın +4lük bonusunu sadece Attack ve Damage'a eklemiyorsunuz. Kılıcı tutan kimse bu +4'ü tüm saving throwlarına da ekleyebiliyor. FoeBane'in en güzel özelliklerinden biri ise kılıcı tutana yapılan büyüleri aynen geri yansıtması. Bunun için her round 1d8 atılıyor. Eğer gelen sayı saldırı büyüsünün seviyesinden büyükse, büyü %100 geri yansıyor. Gelen sayı ve büyünün seviyesi aynı ise iki kişide (kılıcı tutan ve büyüyü atan) büyünün etkisinin yarısına maruz kalıyorlar. Eğer büyünün seviyesi zardan yüksekse büyü normal etkisini gösteriyor.
Kılıca dokunabilen herkes (maksimum 8 kişi) "Feather Fall" büyüsünden etkilenmiş gibi oluyor ve tutabilen herkese (max. 3 kişi) FoeBane "Jump" büyüsü yapabiliyor. Bu özellik günde iki kez kullanılabiliyor.
Günde birkere FoeBane saldırdığı kimsenin yaşam gücünü emebiliyor. Bu durumda kılıç iki katı zarar veriyor ve bu zarar kılıcı tutan kimseye devrediliyor.
FoeBane'in sahibi kılıcı kendisini koruması için görevlendirebilir. Eğer kılıç sahibi FoeBane'e beni koru görevini verdikten sonra dokunmayı keserse kılıç sahibi bir daha ona dokunana kadar onu korumaya çalışır. Bu süre zarfında kılıca başka biri dokunmaya çalışırsa kılıç çığlık gibi bir ses çıkararak kendisine dokunana saldırır. Kılıcın bu durumda Thaco'su 6 ve HP'si de 77 dir. Movement'ı ise Flying;24 dür. Foe Bane 20 HP zarar verene kadar veya kendisine dokunan ölünceye kadar veya asıl sahibi kendisine tekrar dokununcaya kadar saldırısına devam eder.
Foebane özellikle savaşçılar için yapılmış bir kılıçtır. Bir Paladin, Ranger veya Fighter tarafından kullanılırlarsa kılıç karakterlerin Thacolarına +1, başka bir sınıf tarafından kullanılırsa da -1 verir.
İşte bir Myth Drannor efsanesinin daha sırlarını öğrenmiş oldunuz...
Barış "Beginner" Doğruaslan... O Campaign set'i Türkiye'de daha ucuza bulamazsın. Gelecek sefer bana telefon numaranı da yaz.
Vee en sonunda bahsettiğim FRP testinin ilk sorusu... 270 yaşındaki bir Elf'in Dexterity'si en fazla kaç olabilir, açıklayın. Oldukça kolay değilmi? Bir set zar kazanmak isteyen herkes 15 Haziran tarihine kadar sorunun cevabını gönderebilir. Çekiliş her ne kadar noter huzurunda olmasada, MEG'in şahitliğinde yapılacak.
Bu arada başınız sağolsun arkadaşlar.
TSR'a yakın çevrelerden aldığım haberler göre , firmanın battığı ve Magic'leri yapan firma tarafından satın alındığını öğrendim. Bu konu ile ilgili gelişmeleri gelecek ay size haber veririm.
Altuğ "Wiper" Dural... Lütfen bana telefon numaranı gönder. Seni arayıp hangi kitapları almanı gerektiğini söyleyebilirim.
Kerem... FRP kitaplarını İngiltereden alman biraz daha ucuza gelebilir ama o kadar uğraşmana değmeyebilir. Bu arada Maha Ağan senden de telefon numaranı istiyor.
Bursa'dan beni arayıp EOB2 hakkında soru soran Hakan. Telefonunu kaybettim. Tekrar arayıp numaranı verirsen sevinirim. Onur Ereren... Dergideki son buluşmaya gelmedin. Gelecek sefer bekliyorum.
Son olarak 17 Mayıs'da dergide buluşmak üzere.
"Hola Virr Thora!"
☒Muhammed 'Nierdre' Dabiri

ar@rım

Türk ISP'ler & Microsoft Internet Explorer'ın İnanılmaz BUG'ı

Vay be 4 ay geçmişte haberimiz olmamış. Su gibi akıp gitmiş zaman fakat kafa yine sabit, durmuş yerinde. Neyse bu köşeyide kusmuklarımızla yıkamayalım da işimize bakalım. Geçen ay ağladık diye sağolun bayağı bir e-mail göndermiştiniz fakat bu ay 1 tane geldi (desem yalan olmaz). Ne yapak biz de arşivden yeriz.

Gönderdiğiniz e-mail'ların hemen hemen hepsinde aynı soru sorulmuş. Hangi ISP'yi seçeceğiz. Ben Timur olarak bir ISP seçseydim hangi kriterleri gözönüne alırdım önce onları söyleyeyim isterseniz.

1- Hız, 2- Müşteri Hizmetleri, 3- Aradığımda hatların meşgul olmaması 4- Başlangıç paketi.

Peki Türkiye'de bağlantı alabileceğiniz kaç ISP var. Ben bildiklerimi sayayım. Türknet - Superonline - Escort - Aidata - İhlas - Prizmanet. Açıkcası ben bu ISP'lerden Türknet - Superonline - Escort ve İhlas'ı denedim, diğerleri hakkında sadece bilgim var. Elimdeki verilere dayanarak görüşlerim şöyle: Escortnet benim ilk favorimdi. IBM'in iğrenç hatlarından kurtulmuş boğaza nazır bir üniversitenin hatları ile biraz ferahlamış iken Escort çıktı karşıma. Aman Allahım o ne hızdı fakat zaman geçtikçe diğer ISP ler de yavaş yavaş türemeye başladılar fakat Escort hariç diğer herkes Turnet üzerinden çıktığı için, hiçbiri onun hızına erişemiyorlardı fakat bir avantajları vardı o da 0800'lü hatlar idi. Bu hatlar sayesinde kullanıcı para ödemiyordu sayın Türk Telekom'a (ama unutulmaması gereken bir şey, verilen paranın 10$'ı yine de telekoma gidiyordu). Sonuçta Escort'a olan bu taleple birlikte telefonlarda sürekli meşgul çalmaya başlamıştı. Halen de öyle, Escort'a ulaşabilene aşkolsun. Çok ender Escort'a bağlanıyorum artık fakat bağlanayım derken kendimden de iğreniyorum açıkcası. Türknet hiç favorim olmadı ama Escort'tan sonra bir süre onla takıldım. Başlangıç paketleri ve fuar standları hoşuma gitmişti, özellikle hostes kızlar. Fakat hiç tatmin olamadım. Kızlardan değil canım Türknet'ten. İhlas çok yeni ve bir yerlere gelebilecek mi bilemiyorum. Gelelim bu aralar ki aşkım olan Superonline'a. İşte herkese tavsiyem olan ISP bu. Adlarını saymadığım diğer ISP'leri geçin bence.

Superonline hakkında ki bütün detayları web sitelerinden öğrenebilirsiniz (http://www.superonline.net). Bağlantı bedava, hız mükemmel, 33600 modemi destekliyor, müşteri hizmetleri 7 gün saat 24:00'e kadar açık. İnanılmaz kibar ve yardımsever insanlarla dolu. Fakat müşteri hizmetlerine ulaşmak biraz zor. Çok talep olduğu içindir tabii ki. Gece arayın derim ben. Yada sabah 9:00 dan itibaren. SuperStart adlı bir paket veriyorlar, içinde Netscape 3.0, MIE 3.0 ve sizi bir çok dertten kurtaracak Superguide isimli bir program var. Kolay kullanım kılavuzu ise hediyeleri. Kısacası Superonline her yönüyle mükemmel. İnanmayanlar MEG'e sorsunlar.

Bu konuyu hallettik sanırım. Sıra geldi M. Internet Explorer'daki inanılmaz bug'a. Bu hatayı nasıl yapmışlar bilmiyorum ama inanılmaz bir şey olduğu kesin. Eğer MIE 3.0 kullanıyorsanız dikkatli olmalısınız. 3 adet gözüken bu güvenlik probleminin etkilediği platformlar WIN3.1, WIN95 ve WinNT.

Bu delik sayesinde Internet üzerinde dolaşırken bilgisayarınızdaki herhangibir dosya (veya tümü) silinebilir, değiştirilebilinir veya çalınabilir (browser ayarlarınızda seçtiğiniz güvenlik seviyesi işe yaramamaktadır). Yapmanız gereken bir Microsoft sitesine bağlanarak gerekli PATCH dosyasını bilgisayarınıza yükleyerek bu hatayı düzeltmektir.

Aslında benim fikrimi sorarsanız bu iş kasti yapılmış gibi geliyor. Düşünün bir kere Microsoft'un hazırladığı bir programı kullanıyor ve onun sitesine bağlanıyorsunuz, harddiskinizi istedikleri gibi yönetecekleri programları illa ki Windowsun içine sokmuşlardır. Internet'in bu yönünü de unutmamak gerekir.

MAIL TO

From: bariss@superonline.com (Jak Soref)
To: <timur@gsmnet.com>
Subject: soru
merhaba,

Benim internet hakkındaki sorum şu olacak: Şu geocities'de bedava sayfa işi nasıl oluyor, mesela istediğimiz büyüklükte olabilir mi, nasil guncelliyebiliriz ? Ben biraz uğraştım ama bir yerde iki kutu var ve bazı sayılar soruyor, orayı geçemedim oraya ne yazmak lazım. Bir zamanlar Gameshow'unda orada sayfasi vardıiondan soruyorum. Birde oyunlar hakkında konuşa bileceğim ve türkçe olan bir IRC adresi söyler misin ? Teşekkürler.
BARIS SOREF

Barış bey,

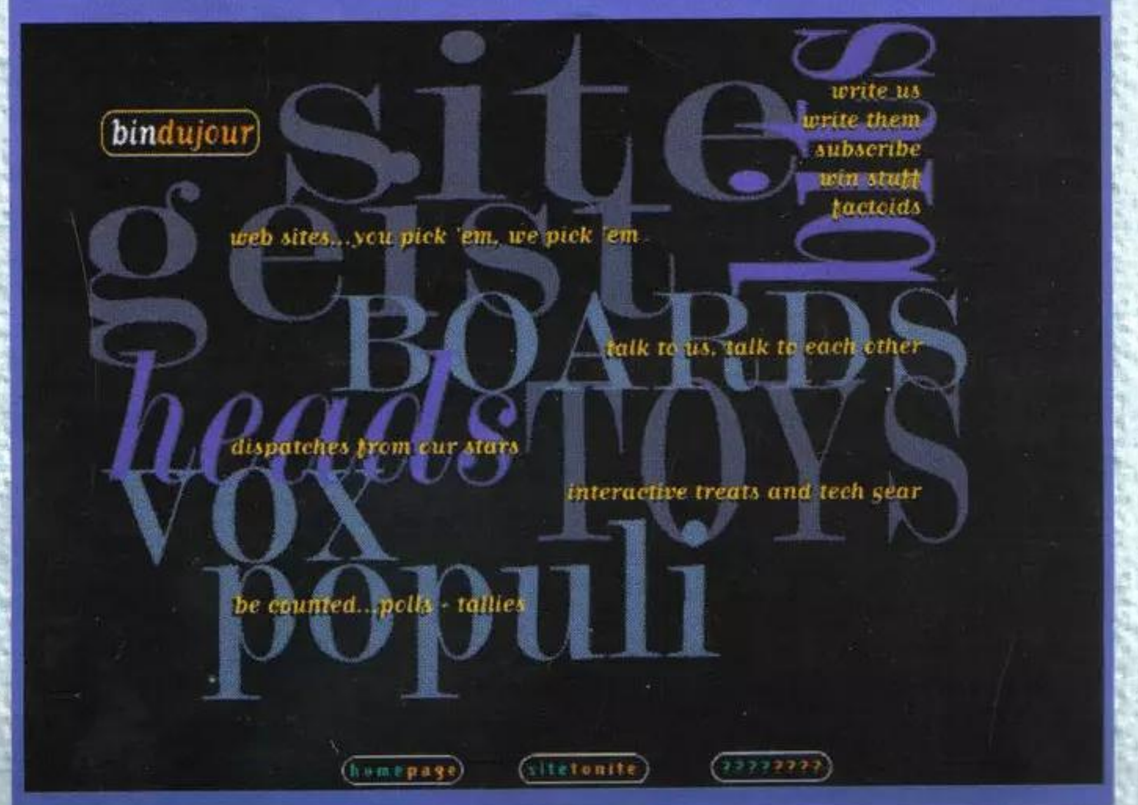
Şimdi bu işlerin olması için bir kere senin yeterli İngilizcenin olması lazım ki sayfalarda yazanları anlayabilesin. Ben sana buradan nasıl anlatayım ki. Neyse bir deneyelim bakalım.

Bir kere Geocities (http://www.geocities.com) bedava yer (1 Mb) ve e-mail adresi veren bir kuruluştur. Buradan "main homesteading page" adlı kısıma giderek başvurunu yapmalısın. Eğer e-mail adresini yanlış

http://www.thesite.com

Eğer ki her gün saat 18:30 gibi NBC seyrediyorsanız "the Site" isimli Internet programını da biliyor olmalısınız. İşte bu site o programın sitesi. Program içinde anlatılan her şeyi "http://www.thesite.com/" dan takip edebilirsiniz. Günün shareware kısmında dizide açıklanan programları çekebilir, "Interviews" kısmında konuşan konukların konuşmalarını okuyabilir ve daha bir çok şey öğrenebilirsiniz. Mesela California da yapılan (1,5 ay önce) Web design fuarı ile ilgili en detaylı bilgiyi ben buradan öğrendim. Henüz piyasaya çıkmamış ama pek yakında çıkacak bir çok programı ben yine buradan öğrendim.

En son geçenlerde "Split-it" isimli bedava bir program çektim buradan. Win 95 altında çalışan bu program 1.44 Mb dan büyük dosyaları parçalıyor. Biliyorum zip de yapıyor aynı işi ama bu daha pratik geldi bana. Üzülmeyin gidin sizde araştırın arşiv kısmını ve bulun programı. Dizayn kısmına gelince: Bence güzel dizayn edilmiş bir site. Ama öyle mükemmel değil. Her gün güncellenen bir site için fena da değil hani. İlk önce siz bu programı bir seyredin sonra gidin bu adrese ve inceleyin bakalım. Amerika'lılar bu işte ne kadar ileri, ne yapıyorlar sorularının cevaplarını öğrenin.



verirsen sana gerekli olan şifreyi gönderemezler. Bu işlemden sonra "Neighborhood Directory" kısmına giderek koymak istediğin sayfaların temasına göre bir bölge seçmelisin. Mesela bizim eski sayfalar bilgisayar ile ilgili olduğu için SiliconValley deydi. "Vacancy Locator" kısmından ise yerini seçtikten sonra kiralamanı yapabilirsin. Bütün bu konuların detaylarını ise Sıkça Sorulan Sorular kısmından (http://www.geocities.com/homestead/FAQ/faqpage3.html) öğrenebilirsin.
Sorunun ikinci kısmına gelince ne yazık ki sana cevabım negatif. Açıkcası oyunlar ile ilgili Türkçe bir kanala hiç rastlamadım ama sana benim gezindiğim kanalları ve IRC adreslerini verebilirim. Buralar daha mavradır. Birinci yerim "irc.aidata.com.tr" ve #Elma kanalına az çok takılırım. İkinci adres ise "chicago.il.us.Undernet.org" burada da istanbul, anatolia ve boshporus kanallarına takılırım. Beklerim.

Subject: ar@rım
From: Burak GÜNEŞ <burakgunes@turk.net>
To: timur@gsmnet.com

Internet'e yeni bağlanmış bir okuyucunuz olarak Gameshow dergisine ve sana böyle bir sayfa açtığınız için teşekkür ederim.. Tepki beklediğinizi sanmadığım için bir çok kişi gibi ben de sana E-mail atmayı gerekli görmedim. Ama bu sayfa beni bilgilendiriyor ve çok işime yariyor. Bu sayfayı devam ettirmeni diliyorum. Internet'te bir problemim olduğunda sana yazacağıma emin olabilirsin. Bye
Not: E-mail atarken Türkçe karakter yazabilmek için ne yapmalıyım, biliyorsan bana bir E-mail atar misin? (Browserim Netscape 2.01, Windows 95 kullaniyorum.)
Not "2": Aslında adım Kaan Güneş, ağabeyim sayesinde bağlı olduğum için adım Burak çıkıyor.

Sevgili Kaan,
Şimdi bir kere kullandığın browserın versiyonu çok düşük. Netscape 3.0 dan itibaren Türkçe karakter'i desteklemeye başladı. Options - Document Encoding (Türkçe) seçenekleri ile Türkçe sayfaları gezebilirsin. Ayrıca Türkçe yazacağın bir e-mail'ı yine seninle aynı sistem özelliklerini paylaşan bir arkadışına çok rahatlıkla atabilirsin. Bu olay chat te bile geçerli aslında. Fakat karşındaki kişi Win 95 ve kullandığı e-mail programındaki fontun Türkçesine sahip değilse karşısına acaip şeyler çıkabilir. Aslında yapacağı yine basit. Seçer yazıyı ve fontu Türkçe hale getir. Sana ve senin gibi problemleri olan arkadaşlara bir önerim var. Internet ile ilgili bir çok problemi kendi üzerinizde deneyerek çözebilirsiniz. Mesela at kendine bir e-mail ve sonucu gör. Kur kendi bilgisayarına bir Web Server ve kendi kendine bağlan. Ne gerek var bana e-mail yazmaya ve aylarca cevap verilsin diye beklemeye.
Ben kendi bilgisayarıma Chat server kurup 2 ayrı kişi gibi bağlanıp chat bile yaptım.

From: cahit cercioglu <carcioglu@turk.net>
To: meg@gsmnet.com
CC: Cahit <Carcioglu@turk.net>
Subject: Bir istek (okurunuzdan)

Ben derginizi ve internet sayfanızı çok beğeniyorum. Benim internet sayfam için bir sorum olacaktı. "Sayfanizdaki counter i nasıl yaptınız? Lütfen yazın."

Sevgili Cahit,
Counter olayı CGI script olayıdır. Yani Perl bilmen falan lazım fakat Internet üzerinde binlerce yazılmış hazır Counterlar bulabilirsin. Sayfanı illa ki bir yerde tutuyorsundur. Mantıklı olan tuttuğun servis sağlayıcısının arşivlerindeki counterları kullanmaktır. Bizde öyle yapıyoruz. "Http://www.support.pair.com" adresinden faydalan. Counterlar ile ilgili daha da detaylı bilgiyi ise ("http://www.ca-probate.com/counter.htm") bu adreste bulabilirsin.Sayfanı daha da ilerletmek istiyorsan "http://www.webreference.com" adresine takıl.

Subject: selammmmm.....
From: Serkan DOGANTEKIN <serkan@cclub.metu.edu.tr>
To: timur@gsmnet.com

Şu anda tam bi gündür yaptığım çalışmanın sonucunu görmek üzereyim. Evet bu gün HTML öğrenmeyi denedim ve bu sayfayı yaptım. Bak ve dürüstçe söyle:
Nasıl????????????? Adres:http://www.cclub.metu.edu.tr/~serkan
SERKAN -TEPE-DOGANTEKIN

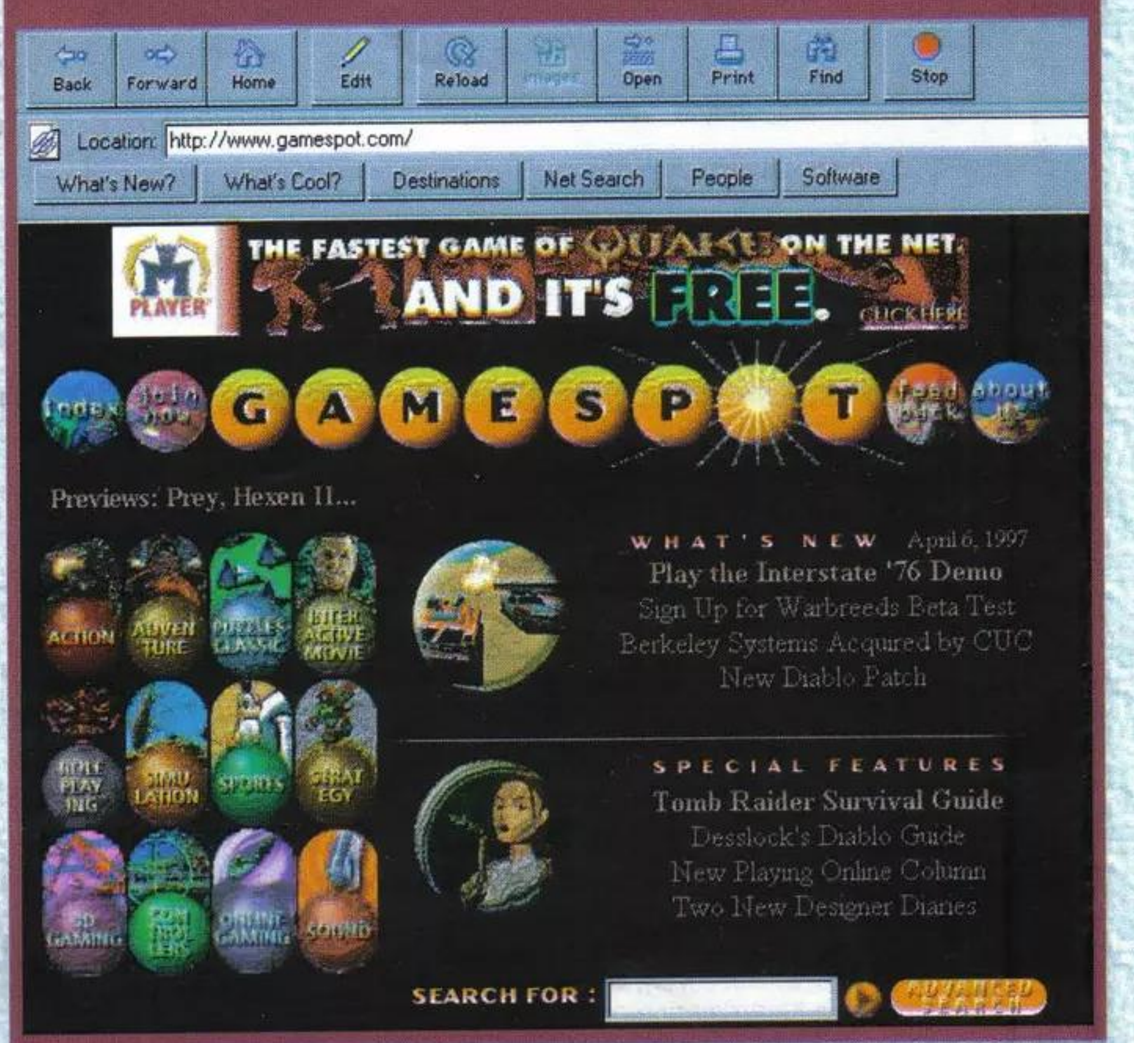
Sevgili Serkan,
Abi bir günde bu kadar yaptıysan fena değil derim fakat daha işin çok başındasın be abi. İşin çok başında olduğun için sana bir iki yorum yapacam yani detaya girmiyeceğim.
1- Kesinlikle ama kesinlikle bir HTML ediötürü kullan, hatta şu vereceğim adrestekini kullan. Http://www.dexnet.com/homesite.html. Ben bunu kullanıyorum. İstersen "Hotdog"da olur.
2-Body tag inin anlamını iyi kavra.
3- Türkçe yaz.
4- Resim kullan.
5- Hadi kolay gelsin.

☒Timur Çataklı

http://www.gamespot.com

Geçen ay yayınladığım bigBEN's top bookmarksımda bu site'nin de adresi vardı. Oyun kısmında bu site benim favorim. Bu böyle biline. Dizaynı çok hoş. Siyah renk her nedense sayfalara iyi gidiyor ama doğru kullanmakta lazım. Ortalama her gün güncellenen bu site de oyunlara tiplerine göre seçim yaparak ulaşabilirsiniz. Mesela Sports kısmına bastınız ve karşınıza spor ile ilgili oyunlar çıktı. İsterseniz ana sayfadan "search" de yapabilirsiniz. Ayrıca her oyun başlığı ile ilgili sayfada yeni gelen hit oyunlara direkt olarakda ulaşabilirsiniz. Javascript ile yapılmış menüden oyununuzu seçin. Fifa Soccer 97 mesela. "Go to Game" ile de oyunun sayfasına gidin. Burada bulabilecekleriniz şöyle: Oyun hakkında açıklama, oyunun değerlendirmesi (her yönüyle), firmasına link, kutusunun resmi, screen shotlar yani ekran görüntüleri, GameSpot'un oyun hakkında ki görüşleri ve bir kullanıcının görüşleri, varsa demosu ve eğer buraya üye iseniz "Let's Talk" ile bu oyun ile ilgili forumlara katılabilirsiniz.

Bütün bu özellikleri içinde barındıran GameSpot'un aslında en önemli özelliği sayfaların sık sık güncellenmesi. Internet denen nanenin esas özelliği de budur zaten. Bilgiye anında ulaşım. Yeni bir oyun çıktı mı tanıtımı hemen yapılıyor bu sitede. Beni etkileyen ufak fakat önemli bir detay ise, belli bir oyunla ilgili bir sayfaya girdiğinizde karşınıza oyunun kutusunun resminin çıkması. Türkiye şartlarında yaşayan bir oyunsever için kutu yüzü görmek hayal gibi bir şey. Benimse oyun kutularının dizaynı hep ilgimi çekmiştir. İşte bu merakımı burada giderebiliyorum.
Kısacası oyunseverlerin uğrak yeri olmalı diye düşünüyorum GameSpot için. Beğendiğiniz oyunun resimlerini, yorumlarını, kutusunu ve yapımcı firmayı merak ediyorsanız ve hatta şöyle bir demo oynayayım diyorsanız haydi çocuklar GameSpot'a.



BigBEN's 8 BOOKMARKS

1-http://www.macromedia.com: Future Splash olayına girdiğimden beri bu siteye her gün uğrar oldum. Site of the day'a kendimi submit bile ettirdim. Belki...
2-http://www.superonline.com/shockwave/index.htm: Boku bokuna macromedia yı ziyaret etmiyoruz herhalde. Bu sayfayı ben yaptım.
3-http://www.realaudio.com: Player'ını da çektim ve başladım video ları seyretmeye
4-http://www.graphic-design.com/Warehouse/: User id: pubware Password : M7rp3Ef. İşte size şifrem. Web design meraklılarına.
5-http://www.unitedmedia.com/comics/dilbert/: Internet teki en komik sayfaya aday. Günlük güncelleniyor.
6-http://www.max3d.com/: 3dsmax kullânıcıları için ideal ve yararlı
7-http://www.iwerks.com/: Shockwave ile yapılmış çok güzel bir site.
8-http://www.siteforrent.com/index10.html: Macromedia nın Sound editörü ile müzik online nasıl dinlenilirmiş görün.

AMIGA DOStu

Bazen giriş yapmakta ne kadar zorlanıyor insanoğlu. Zaten şuracıkta 25-30 satırlık yerimiz var acaba ne yazmalı? Ne yazsam güzel olur? Girişlerin güzel olmasına dikkat mi etmeli? Hadi giriş güzel oldu diyelim, kaç kişi bu köşeyi okuyor ki? veya çok kişi burayı okuyor diyelim, girişlerin güzel olup olmamasından kaygı mı etmeli? Sanat sanat için midir? toplum için mi? Ben girişlerin güzel olduğunu düşünüyorsam, başkalarının "giriş güzel olmuş veya kötü olmuş" demesinin bir anlamı var mı? Bir yazıya güzel dememiz için kriterlerimiz nelerdir? Girişlerinin güzel olduğu konusunda kendi onayının yeterli olmadığını düşünüp başkalarından onay bekler mi? Herkesin onayının güzel olduğunu düşünelim, o zaman birisi çıkıp hayır güzel olmamış demesi yazarı daha güzel girişler yapmaya zorlar mı? Nedense insanoğlunun kendine yaptığı en büyük kötülük kesin sorular sorup, net cevaplar alamamasıdır (mı acaba?). İşte benim de bütün yaptığım soru sormak ve bunun karşılığında cevap alamamak. Öne sürdüğüm sorularda, fikirlerde ne kadar kaypak davrandığımı sanırım farketmişsinizdir. Bu son zamanlarda iyicene şüpheci oldum. Hiçbir şeyden emin değilim. Kafaya takmıyayım diyorum ama sonra neden kafaya takmadığım konusunda bile şüpheye düşüyorum. Alın işte, bir giriş yapalım dedik elimize yüzümüze bulaştırdık (özeleştiri). Neyse boşverin, hayat herşeye rağmen devam ediyor (mu?).

Kanıtlanması veya Çürütülmesi İmkansız olan Teoriler - 1::Canım sıkıldı da böyle diziye başlıyayım dedim. Başlıktanda anladığınız üzere buraya bir teori yazıcam ve sizden bu teorinin kanıtlanmasına veya çürütülmesine ilişkin bazı fikirler öne sürmenizi rica edicem. Bana göre ne kanıtlanması ne de çürütülmesine imkan olan bu teorileri bakalım siz nasıl değerlendireceksiniz. Bu konuda fikirleri olanlar adresi biliyorlar... İşte bu ayki ilk teorimiz: EĞER DÜNYA ÜZERİNDEKİ BÜTÜN KADINLAR VE ERKEKLER GÜZEL OLSAYDI, İÇİNDE BULUNDUĞUMUZ TEKNOLOJİ (VEYA MEDENİYET, UYGARLIK) BU KADAR GELİŞMEZDİ. Buradaki güzellik kavramının herkeste aynı olduğunu düşünmelisiniz... ☒ZEBANİ "for god your soul, for me your flesh" YARIŞÇI

TheEvil'sDOOM

Bilmem hangi zamanın, bilmem hangi coğrafyasında, topraklarının kanla beslendiği, kanunun kılıç ve cesaretle yazıldığı, onur ve kahramanlığın herşeyden üstün tutulduğu altın bir çağda... Bilmem hangi dağın serin ve nemli eteklerinde, birçok kafalar koparmış keskin kılıcı, ateş saçan mavi gözleriyle bir barbar, saçları gibi koyu ve sık bir yalnızlığa gömülmüş ve sanki bir cevap beklermişcesine kasvetli kızıl gökyüzüne bakıyor... Denize meydan okuyan yüksek sarp kayalıklar, bu kayalıkları döven çoşkun galgalar, sarıdan kırmızıya doğru kusursuz bir ton oluşturan havanın dinginliği, birçok vahşet ve barbarlığa imza atmış parlak çelik kılıcın sanki kendini affettirmek istercesine toprağa saplanıp kalmış dramatik duruşu ve her an bir felaketin kopup geleceği hissini veren rüzgarın acı, uğursuz nağmeleri neredeyse bu tarih dışı ana kartpostal bir görüntü oluşturuyor... Conanvari hatları ve baklava biçimli kaslarıyla, işlediği insanlık suçundan dolayı kaypak vicdanına egsersiz yaptıran bu siyah saçlı, mavi gözlü yiğit, kollarını uzatsa her an dokunacakmış gibi duran gökyüzünden sanki yardım bekliyor. Yeryüzünde kaybettiği benliğinin gizlerini

gökyüzünün derinliklerinde arıyor. Kopmuş kafalardan yapılmış bir çelenkin vücudunu süslediği, kandan oluşmuş bir denizin üzerinde yükselip zaferini bulutlara, aya, yıldızlara yazdığı ve dünyanın merkezinde, kafataslarından yapılmış tahtına kurulup tüm düşmanlarını dize getirdiği çağların, artık çok gerilerde belli belirsiz bir sis perdesinin ardında kaldığı o güzel günlerin kanıtlarını bulmaya çalışıyor. Barbar Vantan; çelik bakışlı, cesur savaşcı, beyninin kıvrımlarında yuvalanan gizli bir lanetin esiri... savaş, katliam ve kanla büyümek isteyen onurunun önüne geçemeyen, niçin öldürdüğünü bilmediği ölülerin lanetiyle beslenen, artık genlerine kazınmış yok etme isteğinin peşinde koşan, içindeki ölüm içgüdüsünden kaçmak için sürekli kan döken, yaşamın olduğu her yere ölüm getiren barbar Vantan; yeni bir macera ve eski bir hesabı kapatmak için rotasını "Island of noya" ya kırdığında gökyüzü kan rengini alıyor, rüzgar savaş davulu gibi uğulduyor...

Aslında yer olsa size Nobellik bir "Barbar Vantan" romanı yazardım ama benim başımda "dayaklık" bir Meg olduğu için bu projemi sayfa sayısı 250'ye ulaştığında gerçekleştirebilirim ancak. Şimdi oyunumuza dönelim: ismi, Evil's Doom. Türü: Adventure katkılı FRP. Prodüksiyon amiri: bilmiyorum. Işık, kamera, senaryo, casting: hiç bilmiyorum. Oyuncular: bütün 1. 2. 3. tekil ve çoğul şahıslar ve bir de Barbar vantan (esas oğlan!). Şimdi bu barbar vantan (vantanın "v" leri bundan sonra küçük harfle yazılacaktır. ikide bir Shift-V'ye basmak sinir bozuyor), küçükken anne ve babasının gözlerinin önünde katledilmesinden sonra dünya görüşü o anda şekillenerek, dünyaya ve içinde bulunan ne kadar canlı cansız varsa hepsine karşı intikam ateşiyle büyümüş; kara cüppeli, ak sakallı bir ulu bilgenin yardımlarıyla vücut geliştirmiş ve eline bir de kılıç alarak tam anlamıyla yok etme makinasına dönüşmüştür. 35 yaşına gelene kadar asmış, kesmiş, biçmiş, dünyadaki denizlerden daha fazla kan akıtmış ve nedense içindeki intikam ateşi bir türlü sönmemiştir (dikkat ederseniz saçmalıyorum ama doğru). Barbar vantan'a yakın çevrelerden aldığımız bilgilere göre 35 yaşına kadar tam olarak böyle yaşamıştır. Bundan sonra artık öldürmekten yorulduğunu hissetmiş ve çakıl taşlarıyla dolu hayatında bir inci bulmak amacıyla dağa çekilmeye karar vermiştir. İşte barbar vantan'ı bu dağın başında buluyoruz ve onu yine eski görkemli ve kanlı günlerin kışkırtıcı güzelliğine (o zaman ki güzellik kavramı böyleymiş) "charm" ediyoruz (oyun FRP dedik, charm'ın ne olduğunu anlayanlar anlamayanlara anlatsınlar). Görevimiz Islan of Noya'ya gidip Castle of Lost Legions' da neler olup bittiğini bulmak. Tabii görevimiz dediysem bu benim değil sizin göreviniz. Ben burada sadece görev amacıyla bu yazıyı yazmak zorunda olan bir oyun yazarıyım (bak sen!). Hem öyle oyunun her yerini didik didik edip, bir de oyunun tamamını açıklamak mesleki ahlak ilkelerine ters düşer!!!. Ben şimdi, ilerde mutlaka sizinde bulacağınız, göreceğiniz bazı şeyleri anlatayım ve defolup gideyim diyorum.

Bi kere oyun FRP. Birazda Adventure öğeleri olmasına rağmen yine de FRP işte yav. Eğer Frp'nin ne olduğunu bilmiyorsanız, Bilipde Frp'yi sevmiyorsanız, İsmini duyduğunuz anda tiksiniyorsanız, Frp oynayanlara ve onu gönülden sevenlere aptal bir yaratık gözüyle bakıyorsanız, herhangi bir oyun türünü denemeden saçma olacağı gibi sığ yargılara sahipseniz ve bu yargıların en başında da Frp yer alıyorsa ve ayrıva evli, iki çocuk annesi/babası değilseniz a) hemen bu yazıyı okumayı bırakın, b) veya okumaya devam edin ama ses istemiyorum, c) Bubble trouble oynayın, d) Mert'in şiirlerini veya Umberto eco'nun "yorum, aşırı yorum"unu okuyun, e) ..... noktalı yerleri siz doldurun.

Umberto Eco, pardon barbar vantan bu maceraya tek başına çıkmamalı elbet. Bu yüzden ilk olarak kendinize bir parti yaratmanız gerkiyor. Bu oyundaki en güzel özelliklerden birisi de oyunun başında değilde macera devam ederken parti yaratıyor olabilmeniz. Diğer Frp'lerde bu işi en başta yapıyor ama sonra "bu ne biçim adam/kadın bee" diyerek pişman oluyor ve oyun zevkiniz bir anda katlolmuş oluyordu. Burada karşınıza çıkan bir sürü adam/kadından maceranıza katılmasını isteyebilir, isteğiniz reddedilebilir, konuşarak veya birşeyler vererek (20. yüzyılda buna rüşvet deniyor) onu ikna edebilir veya tek başınıza maceraya dalabilirsiniz. Partinizdeki kişilerin özellikleri aynen FRP'ler de olduğu gibi. Bu özellikler hakkında daha detaylı bilgileri derginin FRP köşesindeki 3 puntoluk mikroskobik yazılardan edinebilirsiniz. Oyundaki sistem genelde diyalog üzerine kurulmuş. İstediğiniz kişiyle konuşabilir, ondan bilgi alabilir or not. Konu tamamıyla fantastik öğeler içerdiğinden hayal gücünüzün de fastastik boyutlarda gelişmiş olması gerekiyor. Bilmemne sihirli taşının bilmem hangi gizli dehlizi açması için bilmem nereye basmak gerek" şeklinde soyut mantıklar üretebilmelisiniz. "hadi canım böyle saçmalık mı olur" diyenler lütfen gerçeklere dönüp (gerçek?) kendi nevrotik takıntılarının ne kadar mantıklı olduğunu bulmaya çalışsınlar.

Oyun esas görev yeri olan "Castle of Lost Leigons" a kadar bir dizi debelenme veya sistemi (veya partiyi, kişilikleri, silahları et cetera, et cetera..) kurma çalışmalarıyla geçiyor. Esas kaleye vardığınızda sizi bir macera bekliyorki ne siz sorun ne ben söyleleyim.

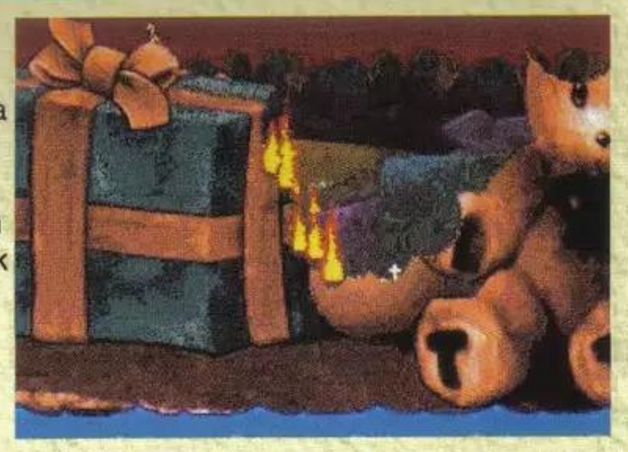
Oyunun interface'i oldukça iyi. Text Adventure ve Frp klişeleri birleştirilerek çok güzel ve oynayanı hiç sıkmayacak bir sistem geliştirilmiş. Ekranda oyunu oynarken, aynı anda kitap okuyormuş hissine kapılıyorsunuz (böyle bir hisside ben uydurdum şimdi). Ayrıca grafik ve ses destekli atmosferinde oyunu oynamada oldukça büyük bir etken taşıdığını belirteyim. Özellikle yüksek çözünürlüklü grafikler çok hoş. Sonuçta oyun oldukça güzel ve bağlayıcı nitelikte. Bu tür oyunları sevenlerin kolay kolay bırakamayacağı cinsten (klasik bitiş cümleleri !!). Ayrıca AGA, 10 disket, Installable ve Umberto eco tavsiyeli...

Bence Amiga'nın hala saçma bir durumda olması bazı ufak firmaları hiç etkilemediği belli ki hala güzel oyunlar çıkarabiliyorlar. Büyük firmaların tası tarağı toplayıp (P)roblem (C)omputer'a geçmeleri diğer geride kalan radikaller için kendilerini kanıtlama fırsatı yaratıyor. Velhasıl oyunu yapan Olympia Software' da kendini bu güzel oyunu yaparak kanıtlamış durumda. Her yerinden kalite akan bu oyunu kaçırmayın diyorum ve barbar vantan'a saygıda kusur etmeyin diyorum...diyorum...diyorum... Bu arada Mert

WORMS

Film dünyasının kendine has bazı hileleri vardır. Bunlardan birisi, bir filmi yapıp bitiren yönetmenin, montaj sırasında filmin bazı yerlerini kesmek zorunda kalışıdır. Bu kesilen bölümler ya insanların her gün yatakta yaptıkları şeyi alenen gösterdiği için kesilmiştir, ya da film şirketinin patronu "mr. bilmem kim" beğenmediği içindir. Sonra yönetmen bunları tekrar bir araya getirir ve etkili bir reklamla piyasaya sürer (videoda veya tekrar sinemada). İşte buna amerika'da kısaca "Director's Cut" deniyor. Bu hile şimdi de oyun firmalarına bulaştı galiba. Netekim Team 17 de, iki sene önceki süper oyunu Worms'un her nedense "Director's Cut" versiyonunu piyasaya sürdü. Yine AGA makinalarda, yine üç disket. Fakat bu sefer bazı şeyler farklı. Bu farkları anlatmaya başlamadan daha önce, worms'un nasıl bir oyun olduğunu bilmeyenler varsa kısaca şöyle bir tanımlama yapayım ve oyuna geçeyim: Worms, hangi sapık bilinçaltından çıktığı belli olmayan, sırf komiklik olsun diye solucanların birbirini katlettiği ve her ne hikmetse insanlarında bu işten zevk alıp kahkahalar attığı bir Team 17 grotesk'i... pardon oyunudur. Bilenler zaten bilir (ne?). Neyse yerimiz dar (Meg hıyarı kulakların çınlasın!!), bu yüzden oyuna geçelim bakalım farklar neymiş:

Aslında tabii ki fark var da öyle abartılı birşey yok. Mesela hala bölüm aralarındaki Ray-Trace animasyonlar ve Allahın PC'sinde bile yapılan Zoom yok. Solucanlar yine aynı komik sesler çıkarıp birbirlerini sebepsiz yere öldürüyorlar (tıpkı insanlar gibi diyim de parantez arası ciddiyet olsun!). Esas farklar ise daha ilk girişde, menü bölümünde başlıyor. Burayı söylemiycem süpriz. Options'a girerseniz karşınıza 1000 tane alt menü çıkıyor. Sakın bu menüleri yazmamı beklemeyin çünkü daha onlara bakarken içimi efekanlar bastı (ne demekse!!!). Girin Options'a görün eb....!, worms'un yeteneklerini. Diğer bir farkda çok değişik ve bol dünyalar olması. Ayrıca kullandığınız araçlar/silahlarda da bir gelişme söz konusu. Oyun sanki ilkinden daha renkli gibi geldi bana; oturup renklerini sayamadım ama öyle gibi (kötü espri olduğunu düşünenlerin derileri kemerimi süsleyecektir!!). Oyun ise aynı: solucan takımı kur ve düşman solucanları parçala... Ben esas zoom tekniğini aradım ama bulamadım. Eğer öyle birşey varsa ve siz bulursanız beni haberdar edin. Yeni yapılmış dünyalar ise süprizlerle dolu. Öyle ilki gibi solucan gebertmek kolay değil. Bilgisayara karşı oynuyorsanız işiniz bu sefer daha zor (ama yine de yeniyorsunuz çünkü insan beyni strateji kurabilir. parantez arası ciddiyet - 2). Umberto Eco oyunu çok beğenmiş, tabii hemen ardından Mert de... Aslında oyun çok zevkli, hele 2-3 kişi oynuyorsanız. Ne diyim, hemen alın ve hadi çekilin gidin artık çok sıkıldım. CINE5'de Spielberg'in "Batterys not included" isimli filmi var, onu seyredecem zaten. Ondan sonra da Ridley Scott'ın "Director's Cut"lı, "Blade Runner"ı var sırada. Önümde abur cubur, arkamda kuş tüyü yastık, sağımda sigara, solumda çay; keyfim iyi gibi. Stop....



NOT: Bu köşede açıklanan oyunları ve daha fazlasını Kadıköy JOY BİLGİSAYAR da bulabilirsiniz. Adres ve telefon aşağıdaki reklamda...

JOY BİLGİSAYAR

Amiga için en yeni oyun, utility, ve Aminet CD'leri
Türkiyenin en geniş Amiga 1200 oyun ve utility arşivi
PC için en yeni disk ve CD-Rom oyunları
CD-Rom oyunlarında cazip fiyatlar.
Amiga ve PC'de resimli oyun kataloğu
Aztech CD-Romlar, Sound Galaxy Ses kartları.
Türkiye'nin her yerine kargo ile sipariş gönderilir.
Ücretsiz Amiga ve PC listemizi isteyiniz.

AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AMIGA
HIZLANDIRICI
KARTLARI

Adres: OSMANAĞA MAH. NÜZHET EFENDİ SOK. EKŞİOĞLU MERKEZ HAN
No: 9/26 KADIKÖY / İSTANBUL (Akbank Yanı)
TEL: (216) 348 20 79-FAX: (216) 418 56 88

YOLUN sonu

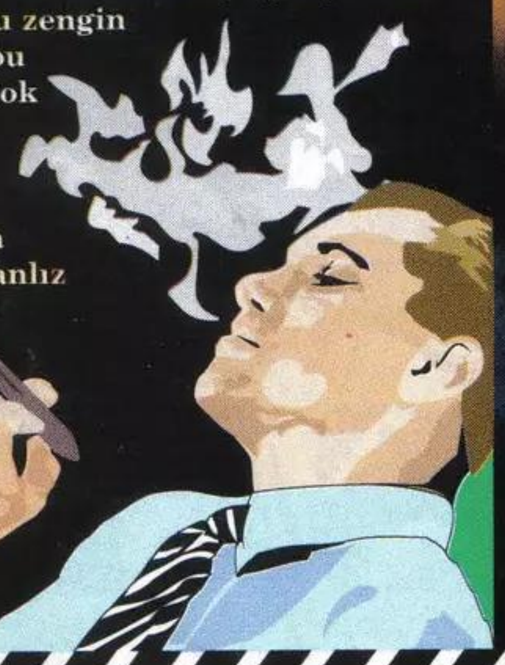
NE ZAMAN?

1) Yazarlar ne zaman adam olup da, yazılarını son gün getirmeyecek.
2) Timur ne zaman şahsiyetini bulacak veya bulmuş gibi yapacak.
3) Küskünler ne zaman barışacak, barışıklar ne zaman küsecekler.
4) Zebani için 'susmak' ne zaman erdem olacak.
5) Şöyle ne zaman güzel bir tatil yapmaya fırsat bulacaz da tatil ne demek onu hatırlamak için eğlenicez.
6) En Önemlisi biz ne zaman Türkçeyi öğreneceğiz.

TERS ADAM

Ya dostlar işte böyle, TERSO vurdumu ses getirir icabında. Geçen ay upgrade işi hakkında döktürdüklerim sizden destek gördü. Sağolun falan yok, ben yazarım siz desteklersiniz, davul bile dengi dengine...
Aranızdan bazıları da terslik olsun diye (Terso'nun tersi düz oluyo) kafalarına göre demiş mesela bak 94 model araba alıyorsun, bir sene sonra geri götürüp, bundan sıkıldım, bana 95'ini ver diyebiliyormusun diye. A benim yarım akıllılarım, 95 araba 94'ün iki katı hızlı mu gidiyo? Fiyatı yarısı mı? 94 model araba bir sene sonra yeni benzini kullanamıyor mu? Konuşun, öyle ortalığı bulandırıp kaçmak yok. Geçen sene aldığın PC'yle bugün ne yapabiliyon. Konuşun lan, iyice kızdırdınız beni. Çevre mevre umrumda değil (Merve İldeniz umrumda, o başka konu) ama ne olacak bu kadar eski PC, kontrol kartı, hard disk? Yazık değil mi vatanın, milletin, Sakarya'nın parasına. Hem nereye gidiyo bu paralar? Elin Japon'unu mu zengin ediyoruz? Ufacık adamlar bu kadar parayı napıyorlar? Çok işim olmasa bu konuyu da halledecem ama şimdi doluyum, sonra hatırlatın. Çok sinirlendim, daha fazla yazamıcam, dağılın, beni yanlız bırakın....

(TERSO bu ay çok sinirliydi, yazı yazacak hali yoktu, bizde eski yazılarından birini yayınladık.)



TİMUR AMERİKA'YA GİDİYOR. İŞTE AMERİKA'DAN SİPARİŞLERİMİZ.

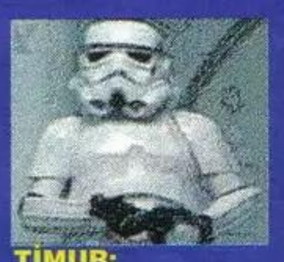
MEG: Otomotik dergi çıkarma makinası. Son modelinden. Parası neyse vericekmiş.

MAC: İkinci vatanı Amerika'daki arkadaşlarından ve ailesinden selam getirse yeter diyo.

ENGİN ABLA: Durmak bilmeyen hırsını dizginlemek için ne bulursa göndersin diyo. Hepsini deneyecekmiş.

SERKAN: Zeka geliştirici beyin açıcı, salaklık önleyici, kişilik kazandırıcı yeni kremler çıkmış. Onlardan istiyo.

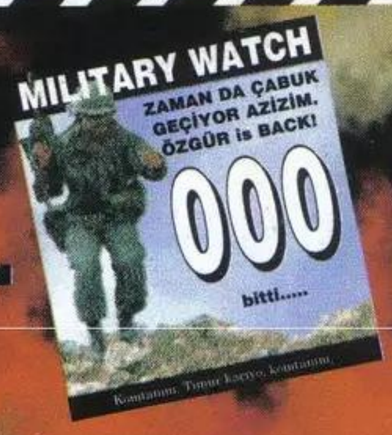
MERT: Senin Amerika'da olman onun için en büyük hediyemiş. Mümkünse hiç gelmesin diyo.



TİMUR: Oralarda kaybolan şahsiyetini bulup geri gelmek, onun için armağanların en güzeli...

ŞAHİN: Muhammet'de olmayan yeni FRP kitapları, yeni büyü listeleri, yeni dungeon master kitapları.

ZEBANİ: Yeni kitaplar istiyomuş. Ama okumak için değil, kütüphanesinde boş yerler varmış, oraya koyacakmış.



GAMESHOW FRP OYNARSA ?

1) Sırf experience kazanmak için başlanan ve birkaç saat sürecek olan macera, gereksiz mavralardan 1 ay da bitmez...
2) Herkes birbirine akıl-fikir vermekten kendi karekterini oynayamaz. Bu yüzden herkes hala birinci level.
3) Role-play'in dengesi hiçbir zaman kurulamadığından Dungeon Master'dan sürekli fırça yenilir.
4) Gruptaki dişi-thief'e tacizin sonu yoktur. Dungeon Master'dan bile.
5) Abur-cubur tıkınmaktan partinin kilo ortalaması 1d12 arttı.

TOP 10 TÜRKİYE

1) NEED FOR SPEED 2
2) TITANIC
3) TEST DRIVE OFF ROAD
4) DISCWORLD 2
5) BROKEN SWORD
6) DIABLO
7) POWER FI
8) TOMB RAIDER
9) FLYING CORPS
10) NBA LIVE 97

TOP 10 DEUTSCHLAND

1) M A X
2) GOLDEN G.
3) FIFA SOCCER 97
4) CREATURES
5) SETTLERS 2
6) THEME HOSPITAL
7) POWER FI
8) B.MAN 97
9) MEGAPACK VI
10) NEED FOR SPEED 2

IN

- Halı saha maçları (en sonunda galip geldik de).
- Need For Speed 2'deki demolara bakıp hayran kalmak.
- Orjinal Win95'in 'Certificate of Authenticitiy' lerini duvara asmak.
- Laptop'la evden irc yapmak.
- StarWars serisini bir daha seyredip, ne güzelmiş demek.
- Son sayfayı hazırlarken hayvanlar gibi düşünüp, biz neler yapıyoruz, neler yapmıyoruz diye kafa patlatmak.

OUT

- Fuarlar... Bu fuara da katılıyoruz Allah kahretsin.
- Web site'daki takvimi sürekli değiştirmek.
- Levent. Özgür'le devir teslim yaparak, nöbeti devraldı da.
- Dergi neden geç çıkıyor demek. Bundan sonra ayın başında çıkıcaz da.
- StarWars serisini bir daha seyredip, bir fark yokmuş demek.
- Yaz kreasyonlarında, çocuksu renkli sportif kıyafetler ve apartman topuklu ayakkabı ile jogging yapmak.

Türkiye'de ilk kez interaktif video tabanlı Türkçe bir FRP

İSTANBUL EFSANELERİ

Verecek ışığı olmayan karanlığı sever

Birinci Bölüm

LALE SAVAŞÇILARI

ÇIKTI

İstanbul'un hiç bilmediğiniz hikayesini öğrenin!

Üç boyutlu ortamlarda uçuk karakterlerle tanışın

Cehaletin gerçek yüzünü görün

İnanılmaz olaylara tanık olun

PC CD ROM

RAKS New Media CD-ROM

© RAKS

Compuphiliacs

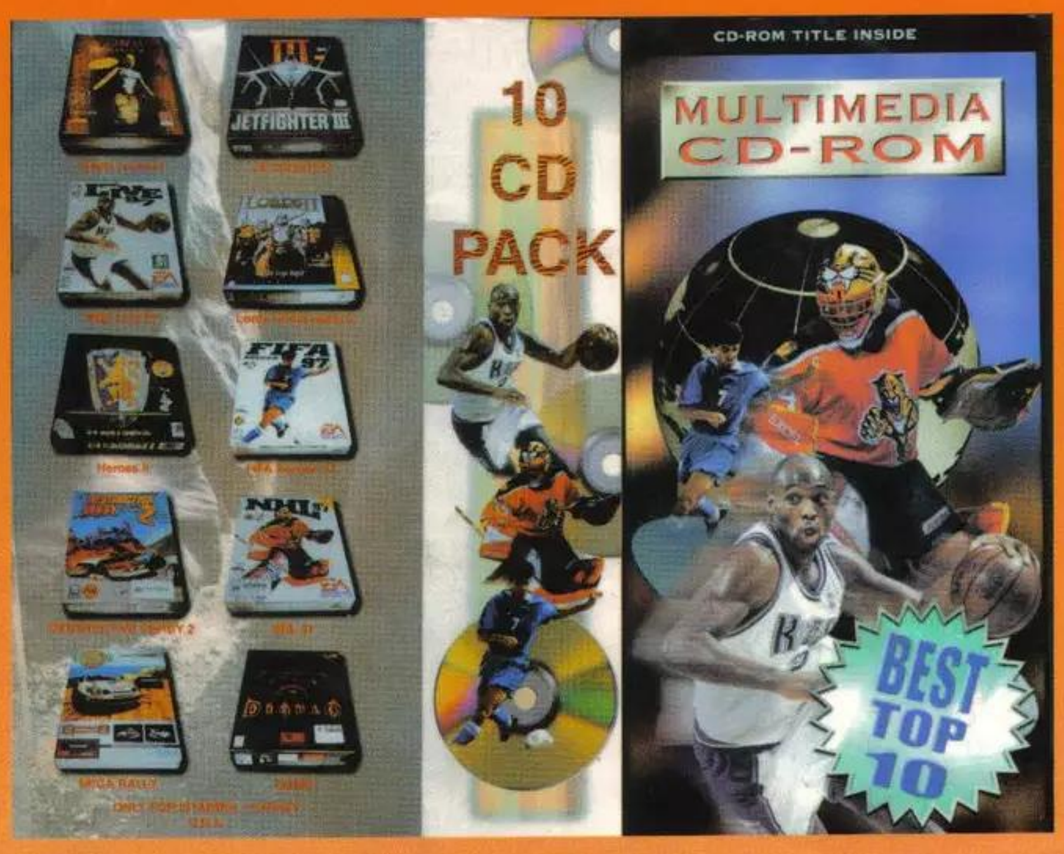
Daha geniş bilgi için: Raks New Media Tel: (0212) 272 65 27-272 73 13-272 65 93- 272 65 79-272 67 44 Faks: (0212) 272 65 02

GENEL DAĞITICILAR: Raksotek: Tel: (0212) 886 68 30-886 31 22 Faks: (0212) 886 63 80

İstanbul Bölgesi: 3P Tel: (0212) 212 36 57, Faks: (0212) 212 36 63, Ankara Bölgesi: PC Shop: Tel: (0312) 468 92 85, Faks: (0312) 468 92 86, İzmir Bölgesi: Bilgisan Tel&Faks: (0232) 422 30 92

PERLA

PC/MAC CD-ROM



BİLGİSAYARCILAR SÜPER TOPTAN FİYATLARIMIZ İÇİN MUTLAKA ARAYIN.

!!!BAYİLİKLER VERİLECEKTİR!!!

YENİ YENİ YENİ YENİ YENİ YENİ

NEED FOR SPEED 2
THEME HOSPITAL
FALLEN HEAVEN
RE LOADED
RED ALERT-COUNTER STRIKE
TEST DRIVE OFFROAD
JUMANJI
DEATH WARE
SOCCER MANAGER 2
PRIVATEER 2
PHANTASMAGORIA 2
DIABLO

YENİ YENİ YENİ YENİ YENİ YENİ

SÜPER ON OYUN SÜPER FİYATLARLA

(10 ADET AYRI CD-ROM OYUN BEST TOP 10 PAKETİNDE)

VISA MasterCard American Express Cards

ARTIK EN YENİ OYUNLAR SİZE BİR TELEFON KADAR YAKIN
TÜRKİYEDE İLK DEFA MAIL ORDER İLE ALIŞVERİŞ

PERLA OTOMOBİL KİRALAMA HİZMETLERİ VE BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ TİC. LTD. ŞTİ.

Valikonağı cad. Zafer sok. No: 48/3 Nişantaşı / İstanbul Tel: (0212) 241 5626 - 246 5788 Fax: 246 3259